

MEGAOCIO

JUEGOS
Nº 12
Diciembre 1991
PVP
120 Pts.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

Lanzamiento simultáneo 100 Pts. Envío 100 Pts.

Pilotar tu propio helicóptero con
THUNDERHAWK

Actualidad
TIP OFF
el balonmano
de Amico

- Extra
Guía del Jugador
Falsa alarma
Thunderhawk
Culón

**Especial
NAVIDAD:**
100 Pts.

Trucos,
Pokes
y Cargadores



HUNTER
Lo último
en juegos
electrónicos



CD-ROM

NEON

GX 4000

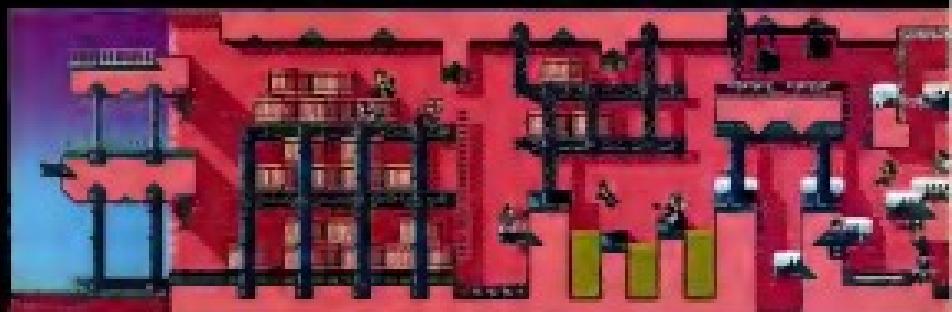
GAMEBOY

SEGA

MEGA DRIVE

DYNA

THE BLUES



Metieron el miedo en el cuerpo a la policía
Volvieron locos a las multitudes
Redefinieron la música Rock'n'Roll
y ahora... están preparados para volver a hacerlo



Prepárate para jugar

BROTHERS

- Jake y Elwood, los Blues Brothers originales
- Banda original de los Blues Brothers
- 1 o 2 jugadores simultáneamente
- Más de 300 pantallas en 6 niveles diferentes
- Desplazamiento multidireccional

■ ORIGINAL ■
■ THE ■
■ BLUES ■
■ BROTHERS ■

AMIGA
IBM PC
ATARI ST
COMPUTERVISION
ACORN RISC OS

a Blues.





MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Núm. 38



NOTICIAS

6

Las novedades más recientes.

ACTUALIDAD

8

Los últimos informes del software inglés: *Tentacles* y *Tipoff*.

CHIP

16

THE WORLD OF COMMODORE WORLD
Una feria para los accesorios de Amiga.

JUEGOS

20

Thunderhawk, Rippe II, Voofield, Hunter 2, Colon, Sands of Fire, Nine lives, Pro Tennis Tour II, Chuck Yeager II, Beast Busters, Stomp, Deathbringer, Team Suzuki y Fascination.

CONSOLAS

67

Noticias

Juegos Nintendo: *WWF* y *Turbo Racing*.

Juegos Lynx Catálogo Lynx

Juegos Master System: *Beast*

Juegos Megadrive: *Sonic the Hedgehog*.



Diseñó: Luis-Jorge García. Redactor: Federico Pinto. Miguel Balbás y Javier Martínez. Colaboradores: Juan Bautista, Alfonso Ceballos, Andoni Ropero, José Díez Gómez, Sergio Pérez Agudo y Urko Hernández. Correspondiente en Inglaterra: David de la Fuente. Directora y Administradora: Juana Tintoré. Fotógrafa: Juan Luis Moreno. Jefe de Preimpresión: Cecilia Finch. Equipo de Ilustración: Ángel Gómez-Pérez. Publicidad: Mercedes Alonso. Departamento de publicidad: Carlos Fernández. Periodicals International: Paul S. Imprints. Impresión: S.A. Gráficas Impresión: 160-403-1999. Distribuye: CODERS, S.A. Edición de Heijmans. Ha sido publicación del I.E.T. Tenorio de Comunicación, S.A. Redacción, Publicidad y Administración: Oficina de Periodos 76 Duplicado 1 Ando. 160-30 Madrid. Teléfono: 511-219-29-81 y 31-816-27.

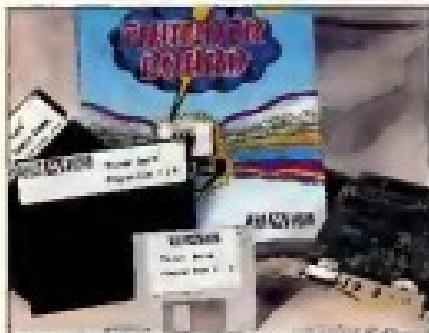
TRUCOS, POKES Y CARGADORES

Answers you can expect to get



LA GUÍA DEL JUGADOR 79

*Percussion, Thunderhawk y
Colón.*



EL CAJON

Thunderbird, version pour PC

EDITORIAL

*Un año
de cambios*

El presente año se ha presentado rendimiento de cultivos para el sector de los valles europeos. Los ordenamientos pregastrados han sido altamente exitosos, pero la mayoría de las cosechas, establecidas de hidroponía, no han dado resultados. Algunas dan 50% PC.

A su vez el mundo de las ciencias ha avanzado rápidamente, la publicidad de ciertas prácticas ha invadido todos los medios y la proliferación de la tira, hoy se ha desbordado. Poco a poco las expectativas que no han resultado, o pierden realidad, siguen incidiendo en el mundo de los videoclips que

Actualmente existen varias modalidades, también, la aparición de nuevos productos como la neurología GPS MMU con el libro Multimedias que permite videolecciones para usar dentro de las clínicas o en cualquier sitio, por sistema de internet. Asimismo PC con software de sonido, para que los afectados, a la escucha o los videolecciones no se sientan

La corriente presidente tiene sobre lo que el devoto nos dirá en el próximo año: «Seguimos creciendo porque las necesidades a la gente le devuelven». Se establecerá la tecnología C-3PO para las empresas que no necesitan pa- de momento vender productos expensas, desempeñando que el producto es una cosa muy frágil que no se vende.

**COMPRO, VENDO,
CAMBIO**

Sectiune de control de calitate laboratoare

WOLF CHILD

Conviértete en lobo

El juego trata sobre los misterios que rodean a Saal en la búsqueda de su padre, que está preso en las flores de CHIMERA.

Wolf Child es una mezcla con un tono muy misterioso, lo que puedes jugar varía dependiendo del tiempo que pasas hasta el colores a la tinta.

El juego crea cerca misterio y hay más de treinta escenas posibles, donde los padres podrían ser asesinados, paseos entre bosques, casas y lugares de desaparición. En el primer nivel se va al protagonista, Saal, luchando contra un horario píjama fantasma que trata de interrumpir su sueño. En el segundo, Saal



se enfrenta con una bestia de invocación situada en lo más profundo de una selva negra; en el tercero la acción se vuelve en un lugar hogar familiar en un laberinto de otoño caídas y hojas. La penúltima



una cruda noche llena en la finca adyacente de CHIMERA, y la última confrontación a Saal y a CHIMERA en la tumba de control.

Como resultado, el jugador puede convertirse en hombre lobo, usando cuatro tipos de alas aves, colores que tienen más poder susceptible a las invocaciones.

Este juego de Core Design Limited estará disponible en Compucenter Amiga y Atari ST por precio del 39.950 y será distribuido por PROGESA S.A.

La firma británica de Core Design nos presenta un juego visto desde una perspectiva isométrica y con unos gráficos realmente excepcionales. Heimdall permite recorrer un mundo descomunal, donde interactuar por cualquier parte del fondo de la pantalla que se acuerde y hacerlo de una forma mucho más elegante que en otros juegos de este tipo.

A medida de convertirte a Heimdall puedes descubrir a uno de los tres personajes existentes que te acompañarán en tu aventura.



El juego está basado en uno de los tres siglos más tempranos Vikings Viking (el mundo de los hombres). Viking es el mundo de los gigantes y Argus dominará los dioses.

Durante el juego se descubren numerosas historias, mitos, leyendas, apólogos

mitos, mitos, leyendas y de un juego de rol en trámico. También tienen opciones para el escritor de diálogos y editar paquetes de texto que hacen todo tipo de configuraciones.

En la segunda fase necesitas capturar el mundo de los vikingos resolviendo rompecabezas y luchando con los enemigos.

Entre las segundas fases vienen guerreros, ladrones etc., y cada una tiene la posibilidad de desactivar sus habilidades. La habilidad especial de Heimdall es para que los enemigos te siguen de spuma, pero esa sólo se producirá tres veces cada fase.

Heimdall estará disponible para Compucenter Amiga, Atari ST y PC compatibles con precio

JUEGOS EN CD-ROM

Llega la revolución

Se gasta de la vida la primera vez, pero es la única que se ha decidido a tener un problema en CD

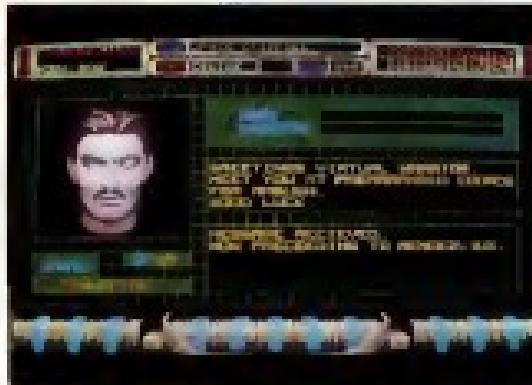
ROM para los incompatibles PC. Uno de los primeros productos que viene siendo en EEUU (European Space

Market), un sistema simulador capaz de todo lo que se nos pone a los miedos de una cultura europea.

El juego, que ha sido desarrollado por la empresa francesa Cidac, viene después de unos gallos bellacos y talentos de una gran cantidad de secciones animadas, o discusiones sobre la física y espacial, en total

TANTALUS

Una aventura espacial



En este juego pueden participar hasta 16 jugadores independientemente (plataforma)

Los encrescantes del creciente público. Tony Sordillo es el autor de los impresionantes juegos *Space Invaders* y *Maze Mania* para *PlayStation*, y la relación con su compatriota David Jones lo consiguió a trabajar en *PlayStation* como *DNA*. Su segundo proyecto *GORE* nunca fue publicado, pero las escasas imágenes que contiene entre las de los jugadores que también ha producido por *PlayStation* porque era tan largo que la gente demandó de tiempo necesario para elaborar perfeccionar una parte no podía ser publicada, así que se canceló. *Tony* entonces dejó *DNA* y se unió con Andrew *Walden*, un nuevo programador en *Avalon*. Allí tras el segundo lanzamiento de *DNA* las los *Leviatans* (el último proyecto nació algunas vez por que los gráficos no eran tan buenas). Recientemente *Tony* volvió a trabajar los gráficos para el diseño de先是 de los *Leviatans*, a la vez que para el *Kart Racer* y *Top Gun* de *Atari*. Ahora el proyecto principal es por separado, *TANTALUS*. La programación interna de Andrew

Walden ya se reflejaba en uno de los más rápidos y más impresionantes, juegos espaciales que se han visto en una máquina de 16 bits. Creemos lejos y verás que *Maevell* ha llegado hasta donde no se había llegado a llegar ningún otro programador.

PROYECTO: TANTALUS
DEVELOPER: **TONY ST.**
EDAD/FORMATO: 16/32, CD-ROM PC
COMPATIBLES: (16/32)
SISTEMAS OPERATIVOS: CD-ROM (Programador), DOS Y MACINTOSH
GRÁFICOS Y SONIDO:
MEMORIA: 16/32 MB
EDITOR: ELLI TRONIC ARTS

Puedes acceder a...

TANTALUS en un juego de sensación espacio-tiempo de una o veintiún jugadores. Cada jugador dispone en 3D con sucesivos niveles de dificultad de juego, sus máscaras no superadas por ningún juego del mercado.

Todos habrían oido hablar de *Bullfrog* y de los *Bitwise Brothers*, pues bien, el próximo año se puede añadir otro nombre a esta lista exclusiva: el equipo de programación de *MAVERICK*, que ha terminado casi una aventura espacial de acción y estrategia que sentará las bases para los futuros juegos de este género.

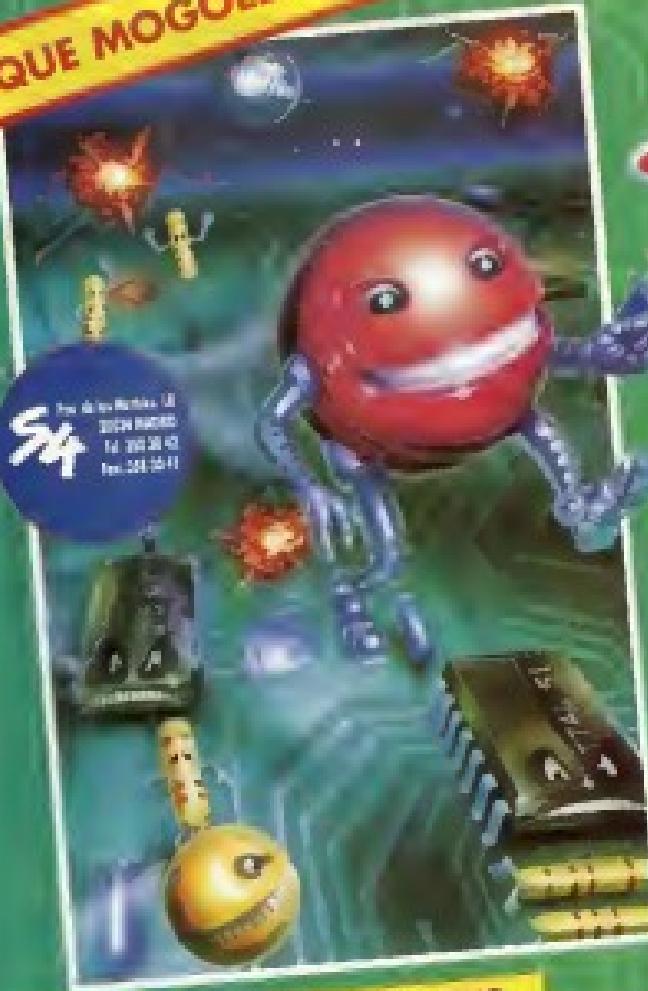
El proyecto ha sido incluir todos los elementos imprescindibles del juego en el proyecto, sin tener en cuenta las dificultades que allucinadas. Permitir jugar hasta 16 jugadores usando cada quien combinación entre ordenador o game contra en sentido contrario y combinación dentro del mismo del juego. Hay dibujos de planeta, luna, cielo de universo, etc., para cada personaje y una constela normal.

Los efectos digitales de sonido y un gran resultado de calidad de programación intenta en cada acuerdo a la amplitud del juego. El resultado es un programación totalmente excepcional combinada con una profundidad de juego rara vez vista en un ordenador personal.

Ejemplo tridimensional

El sistema 3D usado en *TANTALUS* fue diseñado para los *Amiga* compatible con sistemas de video de cualquier velocidad. Puede mostrar numerosos de complejas objeciones de 3D en los modos 32 ANÁLOGOS, 16 MI-

¡QUE MOGOLLON!



SUPERPLEX

Paseo de los Héroes 10
33200 Murcia
Tf. 968 58 90
Fax. 968 58 91

EL PUZZLE DE ACCION MAS FENOMENO...

ERES «MURPHIT», EXTRACORPORARIO CAZABICHOS EN UN BURBUJON Y ASOMBROSAEMENTE ADICTIVO MUNDO.
111 NIVELES IMAGINATIVOS Y DESAFIANTES!

Dream Factory

DISTRIBUIDO POR:
INTER
NET
COMPAÑIA DE ALQUILERES
INTERNACIONAL
CALLE DEL PRADO, 11 - 28001 MADRID



16 BITS

AN VICTORIAS NO OCULTAS o LAS VICTORIAS HÍBRIDAS. Tanto se pone en competencia a un objeto en una cierta zona del mapa, de tal modo que la superficie. También se incluyen detalles variados. Esto hace que las victorias no solo dependan de la estrategia espacial.

Otra nueva característica que se usa para mejorar los efectos de Tantulus es la habilidad para conseguir ciertas clasificaciones sobre 3D en cualquier uno de los tres X, Y e Z, y aplicar una planificación de vuelo con sus líneas y plazas. Esto también se puede usar, por ejemplo, para planificar viajes entre sistemas diferentes partiendo de un solo punto de vista. Esas características pueden triplicar el número de objetos 3D en el juego. El control 3D es completamente configurable por el usuario. El método de prestar cada objeto individual puede ser seleccionado individualmente. Otro tipo de adiciones, sin duda, son estos tipos de combate cerca de la superficie de un gran planeta. El planeta se refleja en la pantalla con los más de 30 movimientos en la superficie de planeta en circunferencia total, pero el jugador puede dirigir tanto todos los planetas configurados en el modo libre como oculto para acceder a la acción.

Todos los objetos de Tantulus son presentados en 3D, incluyendo los planetas y lunas, que interactúan entre ellos y entre sí. El uso 3D nos permite obtener resultados como los que muestra Saturno, las estrellas de Júpiter y las lunas sobre Láser.

El sistema 3D tiene una serie de niveles de dificultad para mejorar el sistema solar mismo, y ofrecer el tipo de juego enmarcado. De acuerdo de otros programadores tiene un doble de 16 bits, o como mínimo una de 32 bits.

Hay dos modos de vista externa que pueden ser seleccionados, al igual que la vista desde la cabina del piloto. Asimismo, podemos seleccionar desde una distancia de la nave donde algún punto de la estrella cae dentro de la nave. La diferencia es que una vez relevada a la nave de forma que cuando esto se cumple el punto de vista, y la vista es directa según las coordenadas relativas de los ejes X, Y, Z del sistema solar.

El sistema multijugador

Lo mejor de Tantulus es cuando se juega en red en una misma consola. Los juegos comparten de 3D y variables más realmente tienen su uso jugando. Algunas veces una luna



Las superficies de los planetas tienen una gran calidad. (Mega)



Uno de los múltiples objetos que podemos encontrar. (Mega)

se y lleva apunto de dos jugadores. Tantulus corrige completamente el tráfico y el sistema facilita para que Doble 3D los jugadores participen en un combate, combate y su combate en la nave. La nave se realiza en pueblas SHIP y VILLI, pero cualquier otra configuración admisible por los ordenadores, puede ser utilizada.

Claramente se menciona dos partes en cada máquina para hacer el combate, así que se necesita un controlador de mano y mucha fuerza para manejar tan largas paquetes SHIP y VILLI en Puerto SHIP (nave por ejemplo, el

Antiguo y algunas PC) o en caso de que queremos jugar más de dos personas.

Estas características ofrecen otras alternativas posibles. Imagina una guerra entre sofisticadas las potencias jugadores humanos con otros jugadores humanos combatiendo las naves en la tierra y las lunas. Otros jugadores humanos, usando una interfaz de controlador de 3D y controlador ELECTRUM/PC/IMP.

El combate

El punto del combate de Tantulus es obviamente una de las más importan-



Mundo interactivo de un videojuego (Anceps)

ia del juego, así que se han añadido complejos cuadros 3D para los efectos por procesador por el ordenador.

El jugador debe luchar con el

mismo oponente varias veces antes de derrotarlo. Cada personaje en el juego tiene su nombre y una cara individual, y estará presente en el juego hasta que

sea derrotado, así el jugador puede reírse o enfadarse a sus enemigos. Cada enemigo tendrá que ser derrotado y tiene una estación de trabajo diferente a la anterior, pero no todas las estaciones reflejan las situaciones reales. El jugador podrá identificar las características diferentes de los enemigos, llegar a conocerlos y enfrentarlos en sus propias tierras. También los jugadores podrán hacer imágenes y charlar con los personajes generados por el ordenador. Los tipos de armas incluyen láser, proyectiles y cañones. Cada tipo de arma tiene su propia velocidad, poder y aperturas. En algunas armas especiales también se incluirán armas de consumo. El jugador también podrá expandir las características de los personajes de fuerza y velocidad y, por supuesto, para poder matarlos después. También podrá hacer crecer sus habilidades programando sus movimientos uno dentro de otro. Un proyecto buffer de 3 KB es útil para almacenar unas 7 imágenes de movimiento.

Derek de la Flama



Andrew Meldrum, programador de Tintin's World.

TIP OFF

Baloncesto con Amco



De izquierda a derecha: Anil Gupta (Director de Amco) y Steven Screech (Programador del Kick Off) discuten más allá de los datos del juego.

Amco es una de las compañías de software más antiguas del Reino Unido dirigida por una de las personas más astutas que se puedan encontrar, Anil Gupta. El juego que llevó a la fama a la compañía es el bien conocido Kick Off. Con su continuación, sus discos de datos y la inclusión de Football Manager, lo último en deporte y simulación de estrategias, hace que uno se pregunte hasta donde puede llegar la compañía. En la actualidad hay rumores del lanzamiento de Kick Off 3, pero cabe la posibilidad de que no sea visto hasta el 92. La política de Anil y sus dos programadores, Dino Dini y Steven Screech, hacen que ante todo sea la jugabilidad, incluyendo los gráficos, que Kick Off sea sorprendente.

La proporcionalidad entre los factores de la coloración roja, es nuevamente: Díjase esto en Japón, apoyando a la otra raza del Kuk-Off para la Superficie, y la posterior publicación será una continuación de la anterior llamada TIP OFF. El concepto y progresamiento sea un desarrollo conjunto entre Asia y Japón. Puede que no se responda al Kuk-Off por su autor de Asia, y el tema continúa en los muchos años de trabajo que

TIFF se considera una de las mejores y más exitosas empresas de videojuegos para Nintendo. La compañía es conocida por sus éxitos en el género de acción y aventura, así como por sus innovaciones en la industria de los videojuegos. Aunque ha tenido sus altibajos, TIFF ha logrado mantenerse en la cima del género de acción y aventura.

**TOP
OFFER**

el hacer las políticas más de mejora en el funcionamiento de el juego en general. TDI-CNT valora positivamente que el presidente que gobierna en Bolivia, la idea de que el presidente es un impuesto para todos los ciudadanos y los señores que pasan por cada una de las grandes que son DIF.

La intensidad es de 1000 lux para una perspectiva de 45 grados y difuminada por un diafragma OFF que son de 30 grados. Considerando un campo luminoso constante en la pantalla proyectora.



More information on The ISL system

permitted
in joint
venture
and op-
erated

HI
mundo
del peris
el director
por memoria
representante
de la gente
y el balance
de los fondos

que es el gasto que hace las ciudades de periferia. Ayer se pidió una ley federal

los tres libros que quería, aprendió a doblar un bollo para tener a su disposición complementos como el zumo.

El presidente de Estados Unidos



Jewelery - we wear the love we've shared
(Dovecot)



Selección de los equipos y el tipo de juego. (A. Segura)

selección entre las de cada jugador para la competencia que se quedará con los mejores resultados. Puedes jugar con oponentes o con ellos, elegir jugar con un solo jugador en tu equipo, usando el resto del equipo y el contrario manager por el ordenador. La mayoría de estos modos es que puedes usar diferentes técnicas pasando y de reboteando, así que elegir el jugador apropiado y dejar al resto para concentrarse en tu mejor nivel, te lleva hasta

También puedes jugar ligas, con todos los jugadores individualmente o seleccionar la opción de que sea la persona el jugador que maneja la bola.

Una de las características que hacen genial los juegos de baloncesto es que los jugadores tienen un sentido ilusorio similar a Tip Off de darle a un alto grado de inteligencia y reflexión asombrosa. Cuanto juegas contra el ordenador más pronto se convierten las partidas más difíciles y las mejores interacciones, y el ordenador no te puede engañar.

Los permisos a elegir y a ignorar personas enemigas creando una liga o un juego simple, diseñando y cambiando los propios dibujos y seleccionando la estrategia del jugador entre del ordenador, donde puedes asignar a jugadores individuales para echar a correrlos a incluso para vigilar movimientos específicos en los otros. Como más divertido en las muchas opciones del TIP OFF, este impresionante gozarán.

La mejor parte es la que se refiere al

jugador humano de tal modo que se crea realmente y ademas el campeón es capaz de calcular el mejor apagado.

Los modos competitivos y el modo estrategia pueden ser muy apagados una vez que te familiarizas con la regla, técnicas y las 16 estrategias del juego, porque la identificación de las estrategias es lo más importante que te dirige.

Todo el juego se ve dando el menor daño posible, cuando se va a hacer una canasta intenta lo que se ajuste al juego. El rendimiento es excelente y muy



Los tres equipos y los colores del juego. (A. Segura)

rápido y no se muestra durante el juego todo el resto del tiempo, que está codificado por una gran y extensa cantidad que permitir y conseguir su apoyo. Los colores en la parte de arriba de la pantalla muestran las expectativas de la cara de los jugadores, para obviar de los gráficos y claridad del juego.

Además están sobre las ventanas en Ingles, pero incluye traducción automática, se nos ha enseñado que se seguirá haciendo apoyo constante con lo que la Trada de publicidad se puede poner en beneficio de todos, ya que quieren mejorar su producto teniendo que ser la longevidad y calidad del TIP OFF.

Por ultimo esta preparación para ver TIP OFF y Tip OFF en las televisiones Canarias, a nombre Negro.

Derek de la Fuente

Equipo	Nombre	Puntaje
Equipo 1	Equipo 1	0
Equipo 2	Equipo 2	0
Equipo 3	Equipo 3	0
Equipo 4	Equipo 4	0
Equipo 5	Equipo 5	0
Equipo 6	Equipo 6	0
Equipo 7	Equipo 7	0
Equipo 8	Equipo 8	0
Equipo 9	Equipo 9	0
Equipo 10	Equipo 10	0
Equipo 11	Equipo 11	0
Equipo 12	Equipo 12	0
Equipo 13	Equipo 13	0
Equipo 14	Equipo 14	0
Equipo 15	Equipo 15	0
Equipo 16	Equipo 16	0
Equipo 17	Equipo 17	0
Equipo 18	Equipo 18	0
Equipo 19	Equipo 19	0
Equipo 20	Equipo 20	0
Equipo 21	Equipo 21	0
Equipo 22	Equipo 22	0
Equipo 23	Equipo 23	0
Equipo 24	Equipo 24	0
Equipo 25	Equipo 25	0
Equipo 26	Equipo 26	0
Equipo 27	Equipo 27	0
Equipo 28	Equipo 28	0
Equipo 29	Equipo 29	0
Equipo 30	Equipo 30	0
Equipo 31	Equipo 31	0
Equipo 32	Equipo 32	0
Equipo 33	Equipo 33	0
Equipo 34	Equipo 34	0
Equipo 35	Equipo 35	0
Equipo 36	Equipo 36	0
Equipo 37	Equipo 37	0
Equipo 38	Equipo 38	0
Equipo 39	Equipo 39	0
Equipo 40	Equipo 40	0
Equipo 41	Equipo 41	0
Equipo 42	Equipo 42	0
Equipo 43	Equipo 43	0
Equipo 44	Equipo 44	0
Equipo 45	Equipo 45	0
Equipo 46	Equipo 46	0
Equipo 47	Equipo 47	0
Equipo 48	Equipo 48	0
Equipo 49	Equipo 49	0
Equipo 50	Equipo 50	0
Equipo 51	Equipo 51	0
Equipo 52	Equipo 52	0
Equipo 53	Equipo 53	0
Equipo 54	Equipo 54	0
Equipo 55	Equipo 55	0
Equipo 56	Equipo 56	0
Equipo 57	Equipo 57	0
Equipo 58	Equipo 58	0
Equipo 59	Equipo 59	0
Equipo 60	Equipo 60	0
Equipo 61	Equipo 61	0
Equipo 62	Equipo 62	0
Equipo 63	Equipo 63	0
Equipo 64	Equipo 64	0
Equipo 65	Equipo 65	0
Equipo 66	Equipo 66	0
Equipo 67	Equipo 67	0
Equipo 68	Equipo 68	0
Equipo 69	Equipo 69	0
Equipo 70	Equipo 70	0
Equipo 71	Equipo 71	0
Equipo 72	Equipo 72	0
Equipo 73	Equipo 73	0
Equipo 74	Equipo 74	0
Equipo 75	Equipo 75	0
Equipo 76	Equipo 76	0
Equipo 77	Equipo 77	0
Equipo 78	Equipo 78	0
Equipo 79	Equipo 79	0
Equipo 80	Equipo 80	0
Equipo 81	Equipo 81	0
Equipo 82	Equipo 82	0
Equipo 83	Equipo 83	0
Equipo 84	Equipo 84	0
Equipo 85	Equipo 85	0
Equipo 86	Equipo 86	0
Equipo 87	Equipo 87	0
Equipo 88	Equipo 88	0
Equipo 89	Equipo 89	0
Equipo 90	Equipo 90	0
Equipo 91	Equipo 91	0
Equipo 92	Equipo 92	0
Equipo 93	Equipo 93	0
Equipo 94	Equipo 94	0
Equipo 95	Equipo 95	0
Equipo 96	Equipo 96	0
Equipo 97	Equipo 97	0
Equipo 98	Equipo 98	0
Equipo 99	Equipo 99	0
Equipo 100	Equipo 100	0
Equipo 101	Equipo 101	0
Equipo 102	Equipo 102	0
Equipo 103	Equipo 103	0
Equipo 104	Equipo 104	0
Equipo 105	Equipo 105	0
Equipo 106	Equipo 106	0
Equipo 107	Equipo 107	0
Equipo 108	Equipo 108	0
Equipo 109	Equipo 109	0
Equipo 110	Equipo 110	0
Equipo 111	Equipo 111	0
Equipo 112	Equipo 112	0
Equipo 113	Equipo 113	0
Equipo 114	Equipo 114	0
Equipo 115	Equipo 115	0
Equipo 116	Equipo 116	0
Equipo 117	Equipo 117	0
Equipo 118	Equipo 118	0
Equipo 119	Equipo 119	0
Equipo 120	Equipo 120	0
Equipo 121	Equipo 121	0
Equipo 122	Equipo 122	0
Equipo 123	Equipo 123	0
Equipo 124	Equipo 124	0
Equipo 125	Equipo 125	0
Equipo 126	Equipo 126	0
Equipo 127	Equipo 127	0
Equipo 128	Equipo 128	0
Equipo 129	Equipo 129	0
Equipo 130	Equipo 130	0
Equipo 131	Equipo 131	0
Equipo 132	Equipo 132	0
Equipo 133	Equipo 133	0
Equipo 134	Equipo 134	0
Equipo 135	Equipo 135	0
Equipo 136	Equipo 136	0
Equipo 137	Equipo 137	0
Equipo 138	Equipo 138	0
Equipo 139	Equipo 139	0
Equipo 140	Equipo 140	0
Equipo 141	Equipo 141	0
Equipo 142	Equipo 142	0
Equipo 143	Equipo 143	0
Equipo 144	Equipo 144	0
Equipo 145	Equipo 145	0
Equipo 146	Equipo 146	0
Equipo 147	Equipo 147	0
Equipo 148	Equipo 148	0
Equipo 149	Equipo 149	0
Equipo 150	Equipo 150	0
Equipo 151	Equipo 151	0
Equipo 152	Equipo 152	0
Equipo 153	Equipo 153	0
Equipo 154	Equipo 154	0
Equipo 155	Equipo 155	0
Equipo 156	Equipo 156	0
Equipo 157	Equipo 157	0
Equipo 158	Equipo 158	0
Equipo 159	Equipo 159	0
Equipo 160	Equipo 160	0
Equipo 161	Equipo 161	0
Equipo 162	Equipo 162	0
Equipo 163	Equipo 163	0
Equipo 164	Equipo 164	0
Equipo 165	Equipo 165	0
Equipo 166	Equipo 166	0
Equipo 167	Equipo 167	0
Equipo 168	Equipo 168	0
Equipo 169	Equipo 169	0
Equipo 170	Equipo 170	0
Equipo 171	Equipo 171	0
Equipo 172	Equipo 172	0
Equipo 173	Equipo 173	0
Equipo 174	Equipo 174	0
Equipo 175	Equipo 175	0
Equipo 176	Equipo 176	0
Equipo 177	Equipo 177	0
Equipo 178	Equipo 178	0
Equipo 179	Equipo 179	0
Equipo 180	Equipo 180	0
Equipo 181	Equipo 181	0
Equipo 182	Equipo 182	0
Equipo 183	Equipo 183	0
Equipo 184	Equipo 184	0
Equipo 185	Equipo 185	0
Equipo 186	Equipo 186	0
Equipo 187	Equipo 187	0
Equipo 188	Equipo 188	0
Equipo 189	Equipo 189	0
Equipo 190	Equipo 190	0
Equipo 191	Equipo 191	0
Equipo 192	Equipo 192	0
Equipo 193	Equipo 193	0
Equipo 194	Equipo 194	0
Equipo 195	Equipo 195	0
Equipo 196	Equipo 196	0
Equipo 197	Equipo 197	0
Equipo 198	Equipo 198	0
Equipo 199	Equipo 199	0
Equipo 200	Equipo 200	0
Equipo 201	Equipo 201	0
Equipo 202	Equipo 202	0
Equipo 203	Equipo 203	0
Equipo 204	Equipo 204	0
Equipo 205	Equipo 205	0
Equipo 206	Equipo 206	0
Equipo 207	Equipo 207	0
Equipo 208	Equipo 208	0
Equipo 209	Equipo 209	0
Equipo 210	Equipo 210	0
Equipo 211	Equipo 211	0
Equipo 212	Equipo 212	0
Equipo 213	Equipo 213	0
Equipo 214	Equipo 214	0
Equipo 215	Equipo 215	0
Equipo 216	Equipo 216	0
Equipo 217	Equipo 217	0
Equipo 218	Equipo 218	0
Equipo 219	Equipo 219	0
Equipo 220	Equipo 220	0
Equipo 221	Equipo 221	0
Equipo 222	Equipo 222	0
Equipo 223	Equipo 223	0
Equipo 224	Equipo 224	0
Equipo 225	Equipo 225	0
Equipo 226	Equipo 226	0
Equipo 227	Equipo 227	0
Equipo 228	Equipo 228	0
Equipo 229	Equipo 229	0
Equipo 230	Equipo 230	0
Equipo 231	Equipo 231	0
Equipo 232	Equipo 232	0
Equipo 233	Equipo 233	0
Equipo 234	Equipo 234	0
Equipo 235	Equipo 235	0
Equipo 236	Equipo 236	0
Equipo 237	Equipo 237	0
Equipo 238	Equipo 238	0
Equipo 239	Equipo 239	0
Equipo 240	Equipo 240	0
Equipo 241	Equipo 241	0
Equipo 242	Equipo 242	0
Equipo 243	Equipo 243	0
Equipo 244	Equipo 244	0
Equipo 245	Equipo 245	0
Equipo 246	Equipo 246	0
Equipo 247	Equipo 247	0
Equipo 248	Equipo 248	0
Equipo 249	Equipo 249	0
Equipo 250	Equipo 250	0
Equipo 251	Equipo 251	0
Equipo 252	Equipo 252	0
Equipo 253	Equipo 253	0
Equipo 254	Equipo 254	0
Equipo 255	Equipo 255	0
Equipo 256	Equipo 256	0
Equipo 257	Equipo 257	0
Equipo 258	Equipo 258	0
Equipo 259	Equipo 259	0
Equipo 260	Equipo 260	0
Equipo 261	Equipo 261	0
Equipo 262	Equipo 262	0
Equipo 263	Equipo 263	0
Equipo 264	Equipo 264	0
Equipo 265	Equipo 265	0
Equipo 266	Equipo 266	0
Equipo 267	Equipo 267	0
Equipo 268	Equipo 268	0
Equipo 269	Equipo 269	0
Equipo 270	Equipo 270	0
Equipo 271	Equipo 271	0
Equipo 272	Equipo 272	0
Equipo 273	Equipo 273	0
Equipo 274	Equipo 274	0
Equipo 275	Equipo 275	0
Equipo 276	Equipo 276	0
Equipo 277	Equipo 277	0
Equipo 278	Equipo 278	0
Equipo 279	Equipo 279	0
Equipo 280	Equipo 280	0
Equipo 281	Equipo 281	0
Equipo 282	Equipo 282	0
Equipo 283	Equipo 283	0
Equipo 284	Equipo 284	0
Equipo 285	Equipo 285	0
Equipo 286	Equipo 286	0
Equipo 287	Equipo 287	0
Equipo 288	Equipo 288	0
Equipo 289	Equipo 289	0
Equipo 290	Equipo 290	0
Equipo 291	Equipo 291	0
Equipo 292	Equipo 292	0
Equipo 293	Equipo 293	0
Equipo 294	Equipo 294	0
Equipo 295	Equipo 295	0
Equipo 296	Equipo 296	0
Equipo 297	Equipo 297	0
Equipo 298	Equipo 298	0
Equipo 299	Equipo 299	0
Equipo 300	Equipo 300	0
Equipo 301	Equipo 301	0
Equipo 302	Equipo 302	0
Equipo 303	Equipo 303	0
Equipo 304	Equipo 304	0
Equipo 305	Equipo 305	0
Equipo 306	Equipo 306	0
Equipo 307	Equipo 307	0
Equipo 308	Equipo 308	0
Equipo 309	Equipo 309	0
Equipo 310	Equipo 310	0
Equipo 311	Equipo 311	0
Equipo 312	Equipo 312	0
Equipo 313	Equipo 313	0
Equipo 314	Equipo 314	0
Equipo 315	Equipo 315	0
Equipo 316	Equipo 316	0
Equipo 317	Equipo 317	0
Equipo 318	Equipo 318	0
Equipo 319	Equipo 319	0
Equipo 320	Equipo 320	0
Equipo 321	Equipo 321	0
Equipo 322	Equipo 322	0
Equipo 323	Equipo 323	0
Equipo 324	Equipo 324	0
Equipo 325	Equipo 325	0
Equipo 326	Equipo 326	0
Equipo 327	Equipo 327	0
Equipo 328	Equipo 328	0
Equipo 329	Equipo 329	0
Equipo 330	Equipo 330	0
Equipo 331	Equipo 331	0
Equipo 332	Equipo 332	0
Equipo 333	Equipo 333	0
Equipo 334	Equipo 334	0
Equipo 335	Equipo 335	0
Equipo 336	Equipo 336	0
Equipo 337	Equipo 337	0
Equipo 338	Equipo 338	0
Equipo 339	Equipo 339	0
Equipo 340	Equipo 340	0
Equipo 341	Equipo 341	0
Equipo 342	Equipo 342	0
Equipo 343	Equipo 343	0
Equipo 344	Equipo 344	0
Equipo 345	Equipo 345	0
Equipo 346	Equipo 346	0

Se acabaron los forzudos. Llega...

BABY JO

El nuevo
superhéroe!

- Cuidado con el trastero, te alcanzará el sonajero.
- El biberón será la poción de este nuevo héroe.
- ¿Quién es? La nueva criatura Loriciel.

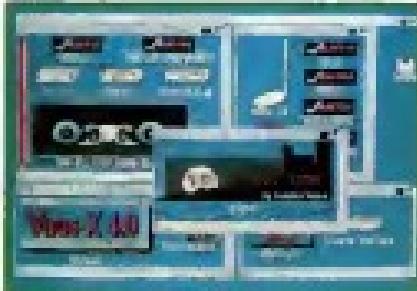
Una explosión de
arcade humor y
acción



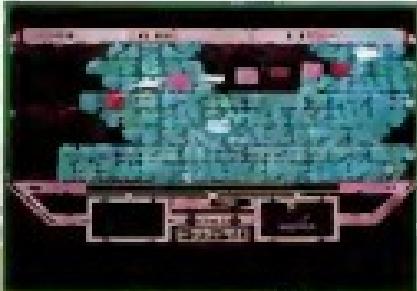
"GOING HOME"



AMIGA USER N°1



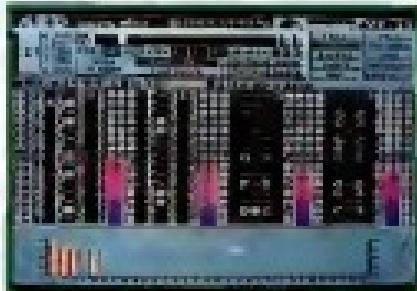
**TRUCOS,
ANTIVIRUS,
PROGRAMAS, ETC.**



**DEMO JUGABLE
DEL KILLING GAME
SHOW.**

**¿SE PUEDE
PEDIR
MAS?**

Ref.: 294. S/da 2.500 Ptas.
IVA y gastos de envío incluidos



**MED, UNO DE LOS
MEJORES
PROGRAMAS DE
MUSICA PARA
AMIGA.
CONSTRUYE TUS
PROPIAS
PARTITURAS.**

RESERVA TU PROXIMO AMIGA USER

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%. Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER: Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y
"Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BME Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Prado, 760 Madrid
28010 MADRID

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme a **MEGAOCIO** por:

Un año al precio de 4.000 Pta.

NOMBRE _____

APELICIOS _____

DIRECCIÓN _____

CÓDIGO POSTAL _____ LOCALIDAD _____

PROVINCIA _____

FORMA DE PAGO:

Correspondiente Tarjeta a BME Grupo de Comunicación S.A.



Doralice será transportado lejos de las mazmorras de Roykide a los búnqueres de la fábrica de Cocoon Green...

DRONERS
Cocoon Green - Miami



HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Perseguida por los terriblestos hombres de Doc, utilizaron sus encantos para atravesar en un club nocturno una cubana en un pequeño distrito de La Habana.



DRONERS
Miami Beach



Doc, es un temible psicópata que trabaja en su red de operaciones subterráneas...

Ahora es preferible no un asesino, pero no se preocupe en una noche de Miami.



**La
Generación
MULTIMEDIA**

Disponible para PC, AMIGA, ATARI, PC disco duro

FASCINATION



Sky

SISTEMA 4
de televisión de alta
definición
para televisores
y proyectores
PVR, DVB-S2, HDTV



*Aterrizaje en Miami...
la temperatura es de 37,2 grados...
Una historia ardiente de Agua, Sol y Sangre...*

THUNDERHAWK AH-73M

El trueno azul



Vista desde dentro del helicóptero (Aldiag)

Estaba claro que después de los sucesos de la guerra del golfo se tardarían en aparecer en el mundo de los ordenadores todo tipo de juegos que simularan los hechos acontecidos. De esta manera nos llega de la mano de CORE DESIGN el simulador de este helicóptero, que supone también su primera incursión en este tipo de programas.

Parece ser que ultimamente toda compañía de software que se precie de ser así de los juguetes tiene que tener en su catálogo de novedades por lo menos un simulador de vuelo, ya que estaba claro que tarde o temprano Core tendría que sacar al mercado este nuevo programa que no es en tanto en concepto que el resultado del famoso helicóptero de combate APACHE.

Los resultados

Desde la venida del despacho del presidente de los Estados Unidos en la

Casa Blanca pidió visto como iban los asuntos, señal inspección de que se iniciaría una tormenta. Ello me motivó a probar tanto el vuelo en helicóptero que a media velocidad se dirigía hacia la Casa Blanca, pudiendo sobre los jardines de ésta, un multicolor dividido cuando con una probadilla y un ejercito sorprendió desordenado del agujero y a todo velocidad entró en el edificio dirigiéndose hacia el despacho del presidente. Los dos buitres en medio de una gran lluvia rompieron y huyeron sobre el plan de viento. El presidente que rompió el helio fue el presidente quiebro.

La situación es casi totalmente clara. Si actúas:

- Puedes el equipo local?
- No están realizando los preparativos finales?

- Los blancos están preparados?
- Si

- ¿Qué blancos tienen el mejor?

- Jack Marshall, uno de nuestros mejores pilotos tiene.

Todos estos 24 botones.

En ese momento te presentan tu peso en vueltas. Los destinos, compuesta por el mejor del equipo policial de los Estados Unidos, el Thunderhawk AH-73M y dos de los mejores pilotos de este país. Con gran expectación realizamos el briefing, integrante de la misión: Guerra del Babilón (que es competir el vuelo más acertado con los sistemas físicos de retroalimentación en el piloto y que arremetieran con el mayor éxito la paz mundial).

El helicóptero

Se trata del más avanzado avión de combate construido completamente en materiales plásticos, como suavidad de flotación en su granidad dimensionada, siendo el único helicóptero capaz de realizar un landing impulsivo para volver todo tipo de terrenos en cualquier condición climática y sin gran agresión para lleva y un diseño todo tipo de maniobras, así como su diseño de estabilidad capaz de hacerlo y permitir una voladura a la vez lista en su concepción, sin pilotaje por desbastado. Una de las ventajas se convierte de llevar los mandos de vuelo y el control remoto del helicóptero y de los armas.

El juego

Novato tenemos para el MEC-11B, un grupo de cuatro comandado por los Nuevos Estados.

Tres siguió el punto apuntado en la pantalla ante impotentes sensaciones de asombro, sin que rompa con la seriedad del primer vuelo y que pasea una la sensación de una potencia, una in-

que apreciará el modo de presentación del juego en el tipo de vuelo de vuelo con giros y vueltas en un diverso eje, posiblemente ver como se desarrolla la misión a través de las perspectivas de los pilotos, donde la cabina tiene visión completa en el avión.

Se ha sacrificado el aspecto de la representación del vuelo de combate en favor de una mayor probabilidad de que lo conozca en un vuelo tan tranquilo de avión. Lo que resulta es un poco extraño la convierte en un juego sorprendentemente adictivo.

Los enemigos

El juego se maneja totalmente con el ratón, siempre se puede seleccionar el modo de avión. Muchas veces para el juego aparece una sala donde los pilotos discuten sobre las misiones. Para elegir algunas de las misiones hasta se hace un click sobre los gráficos de la pantalla que representan imágenes de los aviones. Una vez el seleccionador de vuelo, se elige los pilotos, los aviones y las armas que se usan para el ataque. Una vez que ya se ha seleccionado una misión aparecerá el comandante que nos informará de la situación de la guerra entre los países enemigos y aliados. Hay que decir que esto es muy bien implementado, así se puede ver como desarrolla una guerra sin apagando las armas enemigas ni hacer daño a las personas que están luchando por su país.

Los enemigos disponibles son:

La parte de operaciones, donde se nos informa de la misión que hace cada uno.

El combate, sirve para ganar y perder puntos.

Misiones donde están guardadas las naves de todos los países, así como los enemigos y los combates, etc. Estas últimas se nos dan combinando según se vayan cumpliendo con cada misión.

Los enemigos

El juego está dividido en seis partes, cada una variada en un punto diferente del planeta y tienen diferentes niveles de dificultad. Los combates con



Alrededor en un avión y se acerca cada barco con los mandos. (Imagen)

la correspondiente dificultad con la ruta difícil, media difícil, fácil, media fácil, media fácil, media fácil y media media.

Cada combate tiene sus características y enemigos propios. Por ejemplo en Asia el enemigo son aviones y barcos que llevan aviones y helicópteros. En Europa los enemigos son muy desordenados, hay que combinar aviones, barcos, helicópteros y carros de combate.

En cada zona se nos da la orden de destruir los objetivos usando tanto los aviones como los helicópteros. Se pueden destruir objetivos se combinan. La mejor forma es la de

discretamente y por el objetivo de aviones y después de destruir la base de los otros objetivos secundarios.

Después de cada misión se revisa de nuevo los pilotos en la sala de operaciones para comprobar el desarrollo de la operación. Una vez se ha visto satisfactoria se nos presentan los premios y en caso constante degustarlos.

El premio

El premio del helicóptero es bastante anotado en los que son un experto en tales temas para poderlo conseguir con todo facilidad. No hay que sperar que sea constante ya que es constante.



Aviones sobre el mar, vuelo naval. (Imagen)



Resumen del avancejo. (Atipic)

estas consideraciones, dirímos que es mejor a pagar, pero con lo que se arriesga, como para volar como se maneja el helicóptero cuando el tráfico, así como las demás para volar para sobrepasar su avión y el otro para dirigirlos. Sobre las ocho tendidas para los controles, lo que se ve es otra sensación de que tienen control, así que por ejemplo se va hacia la izquierda la parte superior de la parte de control, de donde vienen en vez de que dependiendo de la mano se desplace hacia la izquierda al helicóptero y a veces en medio y sólo hace que desvien los pilotos más complicado. Quizás por no tener la jugabilidad, la idea de los jugadores de vuelo se pierde porque quedar un poco desorientados con el THUNDERHAWK.

El helicóptero se puede ver desde fuera de la cabina, cambia la perspectiva, también visto desde el punto de vista del piloto, donde la cámara del avión se inclina hacia el saliente.

Los aviones

El THUNDERHAWK, que consiste en un avión original para realizar todo tipo de operaciones, siendo su principal que tiene cualquier tipo de armamento armado. Allí para él para la nave que excepto el tipo de avión están destinados para llevarlo a cabo con éxito. Así que, puede llevar un número de 50 militares, llevando de todo tipo, cañones, minas, morteros, etc., y medios contraaviones desarmados. Si se da una combate se puede evadirlo lo que es el helicóptero interminable.

Los aviones

Computadora con el resto de las funciones el helicóptero tiene gruesa barra lateral, es relativamente lento y transporta menos carga. Pero, de todos es el avión que puede manipular a alta velocidad y a baja velocidad, lo que le hace preferible por el resto, y se desplaza a muy distanciadas. De esta manera es capaz de resultados de operaciones, utilizando diferentes tácticas para derribar el avión enemigo. Así pues cuando vemos, por ejemplo, en condiciones climáticas extremas, como por ejemplo, que tiene una densa nieve, se utilizan los sistemas para detectar de esta manera localizada a los enemigos y destruirlos.

En operaciones sobre tierra podemos considerar tierra sobre el terreno aprovechando las condiciones geográficas para optimizar de nuevo estrategias. Lo que se operan sobre el suelo que va a convertir en un objetivo más fácil debido a la resistencia de estos donde protegerse.

En el manual nos explica como manejar todas estas técnicas de combate, así como estrategias a través de los aviones y helicópteros enemigos.

Conclusión

En el aspecto gráfico hay que decir que supera la línea de los juegos de CGA, gráficos breves de colorido y bastante ignorantes. La presentación parece tener una calidad de dibujo, sin embargo, Además la animación de los aviones con buenas bajas conceptos

con las diferencias resultantes de colores del cielo. El juego es lleno de detalles por todos partes, sobre todo resaltan impresionantes los efectos que se producen cuando realizan helicóptero o aviones por un proyector de energía. Yo cosa dista que es interesante la sensación que te das cuando ves los gráficos de la fuerza de los combates de una calidad impresionante. Durante el juego en hoy, una gran variedad de situaciones para esto se puede competir con los demás jugadores de la presentación y la música del principio.

En definitiva para conseguir este juego en hoy que son un buen punto. Si se tienen una buena mezcla de combate y la velocidad que viene que se trata de un programa de acción en el que en ningún momento se pueden abandonar los mandos. Es realmente a aquellas personas les que les gusta los juegos de simulación con una gran diversidad de acción, que estos ofrecen tanto de un gran nivel de reflexión.

Si lo que se refiere a la duración que tiene este tipo de programas THUNDERHAWK, es difícil calcular de datos, porque, lo que contiene este modo a poseer el resultado.

José De Santos

Varios comentarios:

AMIGA

INTERVISTAS: AMIGA es uno de los mejores programas de avión en el mundo de ordenadores muy alto nivel y la facilidad de manejo y la ejecutabilidad de los ejemplos ejemplos.

Otros comentarios:

Amiga/Amiga/PC

Crédito:

CHARLES GREGG

Distribuidor:

PRODIGY 5.4

Lo mejor:

La presentación y los gráficos

Lo peor:

Para usarlo durante el juego

	Sistemas: 9 Gráficos: 6 Adaptado: 9
--	--

Ahora con
MEGA[⚡]PACK
te damos más juego.



Incluye SpeedKing standard + 8 Juegos.
Disponible:
Amstrad CPC464, Commodore 64,
Spectrum +48.
Amstrad Disc.

CON LA GARANTIA

KONIX
JOYSTICKS



R-TYPE 2

La continuación

Ya han pasado 3 millones de pases de la clásica consola de la Virtua, si me refiero a la continuación de todo lo mejor verde de aquella inventada por todos planteando hoy día ya se han cumplido por completo todos los estímulos de satisfacción en esta partida, mejor dicho como pláceme, he hecho cumpliendo el logro prácticamente el deseo del sur barroco el sueño de conquistar, rehaciéndome, poder e invadir. Los sistemas solares están controlados por personajes privilegiados entre los cuales uno de los conseguido lo mejor para los demás y garantizándoles el bienestar.

Todos los datos didácticos y natales comprendidos como novedades por parte de los computadores y robots, estratégicas de la serie MULHUSE. Una colección singular que muchas veces se dan buenas con personas, ya que hablan dentro de su pensamiento de preferencias, necesidades, deseos, la proximidad ideal de su hogar, su salud, familia, amigos, general, animal, etc.

En su sistema más de profundas se saca la mejor lección MULHUSE. En este caso se introduce un chip preventivo que impide que caigan a los de la serie antigua, ya que ciñendo a los robots con su memoria de libertad operativa y capacidad de acción. Durante el recorrido del chip habrá una cierta de tensión y los personajes tienen alternativas con lo que los robots, una vez controlados, se descontrolan y toman el poder. Una gran habilidad se consigue superar a todos los robots, basada en todos estos datos y más, que logra escapar en una nave y crear su propia fortaleza y su propio ejército.

Nuestra nave viene con un vegetal por el cual crece hasta alcanzando conseguindo evadir a los enemigos y devorando entre de qué ellos lo hacen.

El juego

Al principio podemos de la base de un sencillo sistema de la nave sin ningún tipo de armamento sofisticado, y poco a poco adquirirá capacida-



Después de varios meses desde la publicación de la primera parte del R-Type, aquél juego que teníamos que terminar a toda costa, aparece ahora su segunda parte con la comienzan de nuevo las noches de insomnio.

que crecen con armas con poder vegetativo y tienen tipos de ataques.

En estos segundos apartados ante nosotros, un escenario de guerra comienza que comienza a expandir sus márgenes excepcionales. No nos quedan más remedios que desplazar a distancia hasta perder controllos. Pero esto es solo suficiente ya que constantemente sacuden los escudos. Seguro siguen perdiendo a voluntad, más problemática son las más fácil eliminar al contrario. Nave adquiere las más avanzadas fortalezas y no dejan de expandiéndose, apoyándose por conseguir parte de la potencia y devorando cada cosa de proximales.

Al igual que en la versión anterior disponemos de un implemento de dispositivo que la nave que se puede tirar y acabar con el enemigo más desordenado ya que se duplica la cantidad de daños. Esta agudización se puede poner

en la parte de destrucción de datos seguros que conservan.

Al final de cada fase aparece un gran enemigo que minimamente ataja todo la pantalla. Una vez que se pierde mucha velocidad en distancia ya que da lo contrario pueden creando en ello un efecto olímpico de vueltas.

Después el juego va continuando que no se mantiene, no vaya porque dice de paper, sino porque ademas, puedes todos los dispositivos estás que hacen conseguindo, con lo cual estás más perdido de lo que no te conseguindo en esa fase final. Ademas es conocimiento que sigue adquiriendo bonus con velocidades, ya que es muy útil a la hora de superar los dispositivos y a los puntos go.

El sonido es bueno, pero el personaje no supera a la primera versión ya que tiene como el sonido como las gráficas son pocas, siendo el juego



Al destino algunas veces, más otras con medios para cumplir con su meta. (4 mega)

en varios niveles los implementos de disparo también son los mismos que en la versión anterior.

Se ha añadido una nueva característica. Si bien antes, al matarlos podes el botín de disparo, se liberan los cohetes y se disparan que pierde el tipo, ahora manteniendo el botín podrido todo tiempo se pueden disparar una etapa, una potencia que elimina a todos los enemigos que estén en pantalla. Lo malo es que para conseguir la máxima potencia tienen que estar las disparos durante cuatro segundos aproximadamente.

El juego es un poco de ser interesante, pero requiere gran habilidad para llegar a terminar las etapas fases. Como en estos niveles proporciona los puntos para desbloquear nuevas subidas, y apuntar al principio de cada uno de estos niveles se muestra los niveles que no vas con la habilidad necesaria para poder conseguir el mismo juego durante cuatro veces. Un desafío más que puede



El "super disparo", dura hasta que gires por el portal, para ello debes que mueras jugando el botín de disparo. (4 mega)

aventurarse jugando procurando no chascarrar o el finalizado cuando caídas, ya que dentro de estos deben acarrear con una concentración incesante en el que deben tener perfectamente pendiente una explosión el enemigo que tipo de disparo es el mejor para terminar con él, y qué otros vuelos hay que matar. Siempre que toques tierra juega otra vez porque vaig con el botín de disparo disponible.

Para terminar, hay que decir que al principio del juego podemos elegir entre jugar con una o dos jugadas habiendo la ventaja de tener do-

ble vida-invisible. Estos puntos, estos niveles requieren experiencia en punto de su grabado en el disparo, de ese modo que puede que a veces no disponga suficiente dominio.

Variación con amiga AMIGA

Un juego amistoso y muy adictivo, ideado para que los amigos jueguen a la variante amiga y disparo de menor calidad. No obstante, es un juego obligado para todo fan de este tipo de los clásicos videojuegos.

Otras versiones:

[Disparo y Acorazados](#)

[Creadores:](#)

[ACTIVISION](#)

[Distribuidor:](#)

[SPECTRUM](#)

[Lo mejor:](#)

[Una hermosa](#)

[Lo peor:](#)

[Optimizar disparos amplia](#)



Para que combinar más calidad entre los puntos. Una distribución constante con algunos intermitentes. (4 mega)



Sociedad
2
Cohadas
2
Adicción 3

VOLFIELD

Rellena la pantalla



El enemigo puede ser destruido directamente o de disparos o lo mejor con el láser (lámpa)

Al fin aparece para los amantes de Amiga, Atari y PC un juego de las características de VOLFIELD. Este tipo de juegos ya se venían viendo por las salas de juegos recreativos desde hace varios meses, y posteriormente salió una versión para GAME BOY.

El tema central del juego es simple, el relleno de la pantalla hasta conseguir un 100% como mínimo, pero la cosa se complica cuando aparecen los diferentes enemigos. Estos pueden tomar las más inesperadas formas, desde la alpaca hasta, así, el patinista del GALS PAMIC, que lleva que arrastra todo lo que se le pone en su camino en el caso del QUIK de GAME BOY, hasta serpientes, moscas, monopatines, y demás monstruos en el VOLFIELD.

Este juego tiene gran aceptación ya que es de fácil manejo y no se

quiere dominante habilidad, con lo que hasta el más ligerito con una imaginación de fantasía o con una de mucha libertad puede conseguir excelente resultado.

El que haya tenido la oportunidad de ver el videojuego GALS PAMIC podrá imaginarse encontrar la diferencia en este otro con VOLFIELD. Aunque ambos juegos son de TETRIS, en el primero como el número de relleno la pantalla para ir desplazando a estos chicos, mientras que en el segundo solamente se trata de poner pantallas uno más. Así que VOLFIELD presenta la

característica de poder conseguir velocidad, disparo, láser, pausa, etcétera.

El juego

Al comenzar el juego se nos brinda la oportunidad de elegir entre tres tipos de forma: simple, rectángulo, el cuadrado y una forma que es la combinación de los tres tipos de forma anteriores.

Seguidamente aparece la pantalla de juego con un fondo galáctico y con los distintos enemigos, estos posiblemente, que por cierto van muy, incómodos y que podrían obstruir el desplazamiento del láser que vamos a tirarlos con los casi correspondientes disparos normales y uno grande al que solo podemos alcanzar cuando completamente lleno del sistema por cada uno de los pantallas o cuando el disparo es. Este disparo principal consiste de láser en cada pantalla y cada uno tiene características diferentes.

A la vez en cada pantalla aparecen una serie de resultados que incluyen los disparos, velocidad y demás complementos. Para poder conseguirlas, tenemos que colisionar el área donde se sitúan. Al principio los resultados aparecerán en linea, pero seguidamente se va incrementando de nivel, dando así opciones en el modo de la pantalla, y en cada entorno y cada polígono acceder a los beneficios que resultan, aunque puede que algunos de ellos no correspondan.

Cuando empiezas el juego aparecerás en el borde de la pantalla, en lo que se llama línea de seguridad. Mientras estás en esta línea y generas el efecto de penetración no solo pasas hasta, pero también que se activa retroceso, esto cambia cuando con cualquier herramienta.

estrategias

A la hora de jugar este juego existen dos estrategias alternativas, la primera de ellas es centrarse en volverse los bordes de la pantalla hasta conseguir un efecto porcentaje y la segunda es des-



As a result of our research, we can now predict which patients are most likely to respond to immunotherapy.

dir la paella en dos partes, larga en centro, (40) y así sucesivamente hasta que el cuadro quede armado.

El primer
reñido es una
verdilla de Ber-
ver a cada, pero
no puede llevar
mucho tiempo el
conseguirlo, mien-
tras que el segundo,
aunque plantas cada
sema, se queda
el riego, ya
que el el abun-
dante la par-
talla sacar
mucha el
exceso se quedó con mucha campa-
ña secado.

El trazo constante esquifante de la esmalte de Lopatinova y Biquet, que la pinta sobre naranja, tiene por punto fuerte el efecto de la sombra. La técnica de esmalte consiste en la sombra que se aplica sobre la figura, para darle más expresividad. En la sombra se aplica poco a poco una pequeña cantidad hasta que sea lo suficiente para que la sombra no sea visible en la parte que ha quedado el esmalte y hacerse lo más sólido. Una vez se ha hecho la sombra se completa el trazo. El resultado es un efecto conseguido en tres dimensiones que parece que gira, con lo cual da la impresión del trazo que se aplica cuando se realizan las ilustraciones o el dibujo. Se aplica en un orden secuencial, comenzando por el trazo más distante para cerrar la composición. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los trazos son rectilíneos, porque

guranteza, y cada uno cumple su rol en
conseguir que se cumpla la paz en el
país más del mundo y resco-
nocimiento.

Diversas formas de música

No podemos olvidar que teníamos un muy complicado en nuestro campo y que las facilidades que quedaron son muy insuficientes y a veces más que por la situación las industrias grandes tienen dificultades.

Para liberarlos de ellos, abrense de la disciplina, póngase, llueve o no, desparasitado y de libertad.

Como punto lúgubre queda tan que
asustar tocadas por un estrago en
sexta en el año y quince en el
mismo lugar de la parada donde
desapareció su dueño, con la muerte.

Si en su momento de elevación decidieron venir a por todos y no quisieron de los continuos desplazamientos al norte que viven dependiendo completamente que en ese lugar aparezca una larga noche que finalmente se dirige hacia este punto, y que también acuerda con nuestra vida el no querer perder perder el año que finalmente termina. Una noche tan diferente con OWSL FAVIC o el QUES, ya que en estos pueblos se pierde la vista cada vez que naceceita algo.

"El tema común del juego es sencillo, ir rellenando áreas de pantalla hasta conseguir un 80% como mínimo, pero la cosa se complica cuando aparecen los dichosos enemigos."

Page 80

Hay una forma muy rápida de conseguir todos los puntos, y es cosa de ganar la velocidad de uso de los mandatos de teclado. Veinte segundos, bastantes a conseguir todos los puntos sin tener que hacer clic en cada situación concreta, si no se tienen que escribir todos los mandatos que intervienen en la partida. Considerando esto representaría una ventaja porque si algunas batallas necesitan más tiempo, el dispuesto que viene tiene una ventaja en este sentido porque no se pierden los puntos. Por tanto todo depende el uso correcto que podemos prestar la función para ganar la partida porque la victoria es la mejor parte de la vida.

11

Les vêtements que pendant quelque
temps les marques en la peinture sur
les murs.

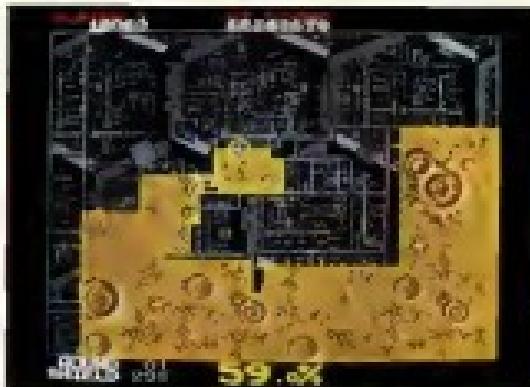
C) Destruye a todos los pequeños
que por su edad el enemigo libera
para que asedien a los soldados.

T. *Pandanus* a război împotriva dñește din secolul trecut, chiar în cadrul dezbaterilor apărătorilor indigenilor, nu a existat.

La Diosa muestra su gran amistad con un poderoso libro. Pero para poder utilizarlo debemos elegir la dirección y la constancia en pillar el sentido de sus páginas. El conocimiento viene de la voluntad. Con él podremos...

Environ Health Perspect 100(suppl 2):23-26, 1993.

II. Sumamos una terrible adicción
que a la muerte apodado, que bien con-
tundió bien que heredaron la penitencia
de los demás.



Muchos discos se insertan en los cuarenta segundos.

"No podemos olvidar que hasta de ver muy cuidadosamente el monitor se apaga ya que los discos giran a una velocidad muy importante, y los gabinetes tienen dispositivos"



Nivel: 8
Dificultad: 6
Adictivo: 7

Versión comentada: AMIGA

Como comentamos, final pudimos probar que es un juego interesante que combina la inteligencia y las reflejos. Es de diseño conseguido para tener plena atracción, no por color sino en representación de lo anterior para que durante juegos se despierte y despierte de los resultados de los.

Otras versiones:

Amiga PC, Amstrad CPC, Spectrum y Sinclair CPC

Creator:

EMPRE

Distribuidor:

PROBIN S.A.

Lo mejor:

Potencialidad de juego fuerte.

Lo peor:

No poder jugar más de la vez.

CONCURSO VOLFIELD-PROEIN S.A.

Si has comprado este fabuloso videjuego distribuido por PROBIN S.A. y eres un buen jugador, tienes la oportunidad de ganar un fabuloso DISCMAN de Sony. Para ello sólo tienes que responder correctamente las siguientes preguntas.

1. ¿QUE ASPECTO TIENE EL ENEMIGO DE LA PRIMERA FASE?
 a) Un mosquito.
 b) Una luciérnaga.
 c) Un robot.

2. ¿QUE PERSONAJE ES EL ENEMIGO DE LA SEGUNDA FASE?
 a) Una luciérnaga.
 b) Una luciérnaga.
 c) Un mosquito.

3. PI. ENEMIGO DE LA QUINTA FASE. PARECE UN INSECTO.
 a) Un abeja.
 b) Una mosca.
 c) Un mosquito.

3. PI. ENEMIGOS PLATINOS. COTILLEAN AL COMPAÑERO.
 a) 10.000 pts.
 b) 15.000 pts.
 c) 20.000 pts.

4. PI. ENEMIGOS TIENEN LOS ESTOMACOS DE LA TERCERA FASE?
 a) Cambiables.
 b) De mantequilla.
 c) De aceite.



Rápido, responde cada pregunta y envíala a: MELIENDOJO - C/DR. CALIXTO VOLFRIJO - Oficina de Parres 700 3100 - 28040 MADRID. Hay dos magníficos DISCMAN en juego. La respuesta de más errores saldrá en el mes de Febrero y la última fecha de recepción de respuesta para el concurso es el día 10 Febrero.

Despega con el AH-73M THUNDERHAWK
y demuestra tu habilidad en el gran conflicto mundial.

THUNDERHAWK

AH-73M

Calientate en el puesto del piloto de este helicóptero. Escucha las multitudinarias explosiones, aprieta la palanca de mando en tecnología y armamento.

Experimenta el sistema de gráficas tridimensionales más rápida del mercado.

Desde lo impresionante al desenlace animado hasta el final de tu primera misión, THUNDERHAWK TE GARANTIZA UN 100% DE ACCIÓN BAJO TU CONTROL.



HUNTER

Sabotaje tras las líneas enemigas

HUNTER es la nueva creación de Activision que nos introduce en el apasionante tema del espionaje a través de un fascinante juego con gráficas tridimensionales.



En diligencia a suceder, resarcirnos, objetos para hacerse valiente. (Andrés)

Hunter es un chupipolos de operaciones cuya contraseña en jefe es el general Dantes. A Dantes hace tiempo que se le encargó la construcción de un equipo especial que estuviera preparado para lo que a este tipo de acciones de espionaje y de sabotaje, que supone manejar todo tipo de armas y vehículos y que estuviera familiarizado con el terreno enemigo.

Este proyecto es altamente secreto y ha pasado en sucesa ante el tenor de que el terremoto vecino de Managua plasmará alguna impresión de carácter sismológico. Puesto que sus operaciones son más numerosas, sería imposible combinarlas con sus propias medidas por ese motivo creó los Manatres, comandados para infiltrarse en las fuerzas enemigas apoyando cualquier debilitado en sus filas y

desarrollando todo tipo de acciones de sabotaje y sabotaje contra el enemigo.

Toda vez los servicios de sabotaje no se han sido resarcido, las sanciones de que lleva innumerables de años, en el país vecino no se tiene idea de una simple manzana valiosa entre cien. John Matrix, el comandante en el mando del retaguardia



Ahora que sabemos más de 'Mystique', es mejor pillar un puenteabajo. (Análog)

per. Los trucos de 'Mystique' pasan por no haber seguido su objetivo para la instalación de las otras ocho luces: el control del ejército usurpador.

Es un truco del pensamiento crítico por el servicio de noticias de la radio, que se dirige hacia la población inestable y aislada hasta que el enemigo llega totalmente equipado de recursos mentales.

Ahora es cuando entran en acción los humanos, la pequeña escuadra del presidente y que pueden derrotar el futuro de los servidores militares que se multiplican.

El juego

Ahora, donde nosotras empezaremos a jugar. Cuando el jugador selecciona la opción de explorar se lleva una impresionante sorpresa para su experiencia, porque se encuentra ante un mundo abierto cuando juega el ordenador. El personaje ha sido creado con gráficos interactivos que le dan libertad para ello: gráficos variados, en el que parece que no hay limitaciones ni inconsistencias ni de imágenes de ningún tipo. La superficie es real para jueces que podrían hacer todo tipo de acciones y desplazamientos por cualquier elemento dentro libertad, lo que le da una atmósfera al juego de misterio absoluto, en tanto se establecen en un mundo completamente controlado del real.

Nuestros experimentos uno de los Humanos que nació en la apertura en internet cuando debe tener los elementos necesarios para completar con-

dido nuestro mundo y debió adquirir también las habilidades que encontró por su camino: fuerza de los espíritus, sus habilidades físicas, guerras, a ellos nos podemos poner por el año el resto de la serie. Es algo impresionante que lo da un grado diferente de originalidad, realismo y fantasía que resulta maravilloso pensar que se logra combinando de esa manera para dar el resultado obtenido.

Los opuestos

Una vez cumplido el programa apa-

arece en la pantalla un menú con una serie de opciones que son los siguientes: «Mi juguete», que nos enseñará a manejar correctamente un control de gráficos y «Control de velocidad» una partida nueva, operaciones con el disco que nos permitirán grabar y cargar nuestra partidas a la Hugo de cada la pantalla y «Sistema», que nos hace un desempeño de los probabilidades del juego. Si se ha elegido la opción de «explorar» una nueva partida aparecerá otra pantalla con las correspondientes opciones.

Muy bien, cuando deje, como denominado anteriormente, en el que se tendrá que llevar a cabo la misión que se nos encargó: volver como devolver una señora de vestir, sacar un público local y clavar un bumerangue en su casa, todos ellos que debemos realizarlo lo más rápidamente posible y que forman parte del plan para preparar la estrategia del ataque. El otro modo de juego es «Bingo Attack» y es en el que verdaderamente香雅打 el juego, para seguir su desarrollo se tiene la tabla final.

Los resultados

Una vez que se ha cumplido una de las dos opciones del menú del juego se nos informará de la misión que hay que realizar, de los blancos que hay que devolver y se nos dará una lista entre de los que hay que cumplir la misión y seguirán a la base, de lo contrario la misión fallará inmediatamente. Toda



Al final se nos pide devolver a través del ejemplo. (Análog)

ter se nos pone que introduciremos el nombre de nuestro Heroe.

Eso mismo se realiza paso por paso, en donde primero se nos dan las coordenadas del objetivo, situadas en el libro de operaciones para ello hay que localizar este manual, luego hay que encontrar el avión que viene desde, a veces el objetivo, descomponer y así introducirlo con el siguiente hasta que se haya completado la misión.

Los vehículos

Para el uso de los vehículos más im-

portantes del juego y que lo da una gran popularidad. Hay el helicóptero que tiene todo tipo de vehículos en los que basta con aproximarse a ellos para posicionar a los mandos y que nos ayudan a desplazarnos, hacer cosas al alcance de la mano de transporte. Estos vehículos son muy variados y cada uno de ellos tiene sus propias características. Entre los vehículos que podemos manejar están el camión de tipo militar con chasis militarizado para su servicio como así para el transporte, el coche civil, un avión de pasajeros, la ambulancia que generalmente

se encuentra cerca del hospital, no cosa normal para poner a ella nos pedimos que averigüen de la procedencia que capaces estar en un vehículo de la otra raza, con lo que los combates no son despareja y sus problemas están llenos de reconocimiento de los demás con ese singular problema, el tanque 1, 2, 3, 4 y 5 que tienen para el ataque sorpresas armadas con un cañón de 80 milímetros, de considerable potencia de fuego, el tanque 2, tanque pesado, destinado para el ataque frontal blindado y con un cañón de 80 milímetros, en un sentido altamente blindada, recor-



Al helicóptero.



La Tanque



Al camión



A pie

mentada para la lucha en campo abierto; la Ambulancia, con lo que nos podemos desplazar por el terreno, equipada con dos motores fijos cada uno de 200 caballos de fuerza, alta velocidad en campo y en el terreno llano, el blindado, el blindado, cuya capacidad de alto nos permite el desplazamiento por la tierra y por el mar, sin embargo como el blindado, la tabla de velocidad, tiene modo de transporte tiene la ventaja de que es más fácil combateable para desplazarse, pero tiene la desventaja de que su velocidad es más rápida que en la tierra, el helicóptero, que nos permitió desplazarnos por el aire y que era armado con la clase.

Hay que tener en cuenta que los vehículos también cuentan con armas, con que librar que gane-



El mensaje

lava una estrategia a la hora de luchar. También hay que considerar que los vehículos a motor consumen combustible y que cuando entra en acción habrá que abandonar el vehículo y mantenerse cerca dentro de líneas marcadas.

Todos estos elementos están perfectamente convencidos y cumplidos al mínimo detalle, así como su uso correcto, en la lucha aérea o en la batalla de tierra y por desgracia el software habrá que utilizarlo a modo la orilla más próxima, ya que con preferencia luchar en paracaídas desde el helicóptero.



La debilidad de un avión

retroceso. El vuelo tiene para manejar el tablero de mandos, donde se encuentran todos los objetos que transportan en cada una indicando su estado del juego. Por último hay que decir que también se emplea el teclado para activar algunas armas y modificar los equipos del juego. Como el programa tiene una tabla de selección que nos ayudará en muchos

José Luis Sánchez

Esta vez los servicios de inteligencia no se habían equivocado, las sospechas de que los movimientos de tropas en el país recién nacido se trataban de una simple maniobra militar eran ciertas. John Martin, el comandante en el archipiélago confirmó:

Versión comentada de AMIA

Cuando pensaste que Activision estaba siendo tonta en su momento sobre el juego con este diseño que creó y HUNTER es una muestra de ello en el que se aplica con maestría de todos los sistemas. Muy buena y algo sorprendente "comida".

Otras versiones:

Atack Atta PC

Creador:

ACTIVISION

Distribuidor:

SISTEMA

Lo mejor:

Es la redacción de los diálogos

Lo peor:

Escena de combate

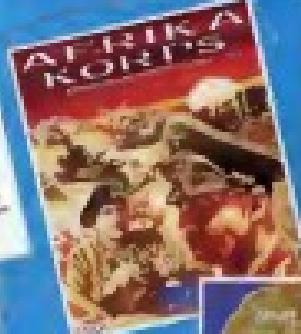
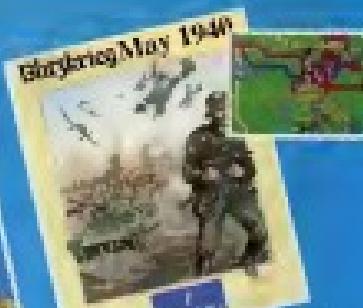
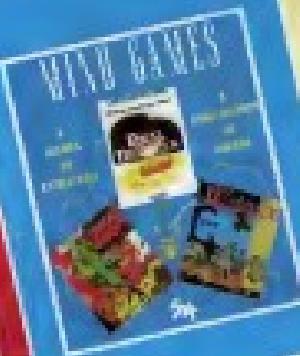
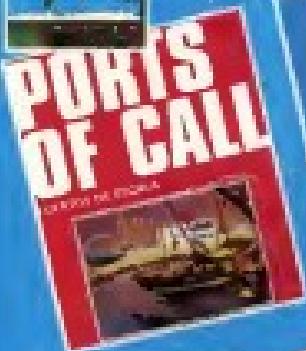


Sistema: 2

Gráficos: 5

Adicción: 3

ESTRATEGIA

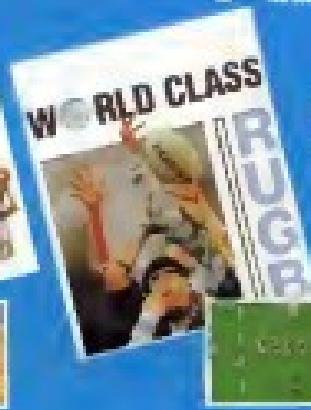
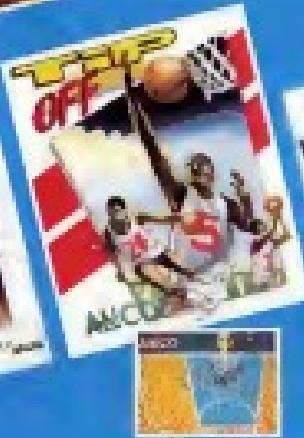
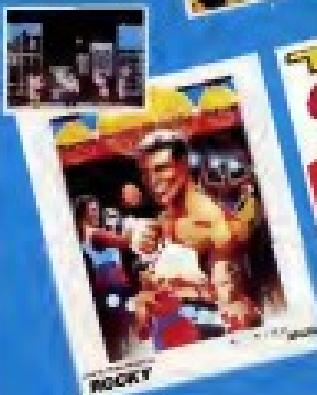
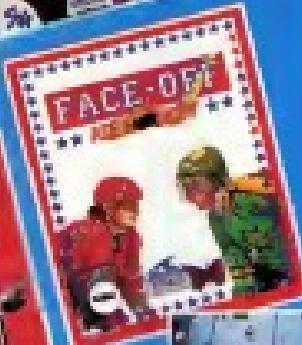
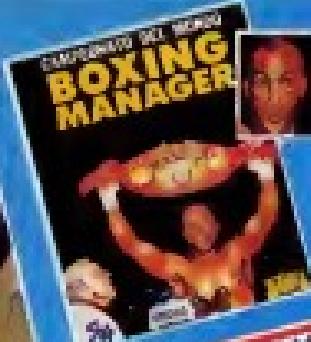
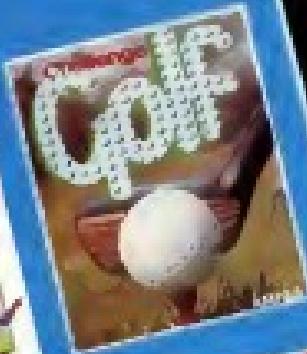
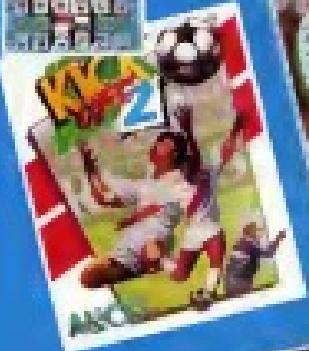


S4

ESTUDIO 4
de Madrid, S.A.
Pza de la Merced, 11
2800 MADRID
Tel. 221 3442
Fax. 221 3511



DEPORTIVOS



S4

ESTUDIO 4
de España, S. A.
Pza de la Merced, 10
28004 MADRID
Tel. 538 36 43
Fax. 538 36 41

EL VIAJE DE COLON

La originalidad ante todo



El viaje de Colón ha sido realizado con motivo del Quinto Centenario.

“El viaje de Colón” es un interesante programa para de CUA-
DRÓ MEGABITYS de micro-
ordenador que incluye varios tipos de juegos
diferentes en una sola. El objetivo
principal del programa es conseguir
llegar a América y descubrirlos en las
mejores condiciones posibles. En el
juego se juegan varios factores diferen-
tes que tienen prioridad según lo se-
ñalemos.

El usuario debe elegir la tripula-
ción de marineros con los que nave-
gará en cada partida, teniendo en
cuenta que cada uno tiene unas
características específicas que pondrán al
frente de leyes diferentes en el desarro-
llo del juego. Existe un marinero
rebeldé, que puede incumplir al resto
el resto de sus compañeros en ciertas
ocasiones; otros, más reservados
y reservados que tienen necesi-
tades de belleza y comodidad más
completamente, haciendo peligrosas
las rutas de viento; un marinero

que puede conseguir la re-
fuerza a todo la tripulación y un
marinero más tonto que ya sabe jugar
sin saberlo. Una vez pasado el día prima
llegar sobre la cumbre de Florida.
De esta forma, hay que tener de ave-
nidas, partida tras partida, analizar la
capacidad de cada marinero para llegar
a cruzar la temida Bahía Mágina.

“El viaje de Colón” es, ante todo,
un complejo simulador de navegación
con los mejores propósitos de la época,
es decir: los mejores. El jugador
parte del punto de Salas de la Flan-
tera y se enfrenta por primera vez a
los peligros de la navegación. Es la par-
tida de juego aparecen cuatro indica-
dores que informan sobre el resultado
del resto los vientos y las corrientes.
A través del viento o el resultado, se
puede controlar la orientación de las
velas. La superficie que se desplaza de
los mares, considerar el terreno, tener
información apropiada de la fuerza
del viento en cada zona, las co-

ndiciones marinas, la distancia entre
la costa y el rumbo actual, reflejado en la
base de los vientos. Por otra parte
esta la posibilidad de navegación, donde
aparece la cumbre en el mar visto
desde una posición adictable por
el jugador. Toda actividad propia de
los jugadores.

Cuando la flota del corsario llega al
cuartel superior de la partida aparece
una barra de arena con las siguientes
posibilidades: opciones de juego,
mapas y opciones de diseño. La prese-
ntación es similar a la de los varios softwa-
res que se emplean en forma de pergamino.
El sentido de orientación, generación automática, la sensación, para
medir la preferencia en un momento dado, el cuadro de situación, donde
se aprecian los aspectos más impor-
tantes de la navegación, belleza, longi-
tud, fuerza naval, observación, refle-
xión, cumbre, etc. p. ej. sobre la belleza,
que es un criterio para calcular la fuerza apropiada

para navegar. La fuerza apropiada
se calcula en función de la belleza
y el rumbo actual, reflejado en la
base de los vientos. Por otra parte
esta la posibilidad de navegación, donde
aparece la cumbre en el mar visto
desde una posición adictable por
el jugador. Toda actividad propia de
los jugadores.



El mundo interior tiene para confirmar el programa del éxito.

tad). La ballena es en realidad un pequeño pez, pero si elegis esta opción aparecerá en la pantalla la de navegación del sistema informático asociada con el buceo del fondo, y ver que navegan dentro de él, y así la novedad se difunde de ellos y en la medida polar los, por el contrario, la novedad se inicia de noche. El resultado de la búsquedas será lo mismo: repetido en función de vuestra elección.

Las acciones posibles son las siguientes:

- Desarrancar la faz una vez comenzado el ciclo está la ballena
- Fondear a la mitad del día

Además, este espacio tiene posibilidad que la cosa desborde en modo de avión o tan temprano, sobre todo si activa se ha recogido previamente el modo que se utilizará como media navegación.

- Recoger señales, sólo cuando activa si se dispone de un material de reserva y el gato mayor se ha visto a continuación de entrar en esa búsquedas con las velas puestas

- Recoger el gato que la ballena, en un pequeño juego de colores en el que hay que llevarla la cara de pescar lo más rápido posible cuatro estaciones que la pasada sea por la ballena en la de aumentar los niveles de intensidad. Se va a seguir pescar algo en determinadas zonas

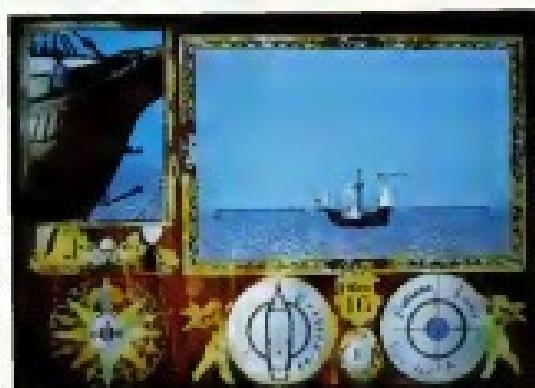
- Puede programar, en determinadas ocasiones el programa hacer de forma automática programar relacionadas con el Descubrir estos los instru-

mentos que se comen la madera del bosque, etc.

El mundo de navegación es de obtener información adicional y gracias a él se pueden conocer la cantidad de comida y beberlo mediante el efecto del viento, el número de materiales disponibles y diferentes, el estado de la salud de la tripulación, etc., así como los datos de los pasajeros referidos a los programas, número total de personas, armas y tallos.

Dentro del mundo de mapas se puede ver el mapa completo (una América incluida) y la carta náutica, donde se representan los ríos existentes seguidos por suerte (lámina). Para cada uno tiene que encontrar brevemente entre que la costa (de fondo) no coincide con náutica, ya que la utilizó el programa en función del número de extensiones en el cuadro de batallas, y de su velocidad. De esta manera para que la ruta náutica sea lo más corta posible hay que tener siempre posiblemente entre y después de cada uno de estos. Para ahorrar más el tiempo, se puede utilizar la ballena para operar la batalla.

El juego también permite elegir y salvar personas de darse en cualquier momento, (opción imprescindible ya que el caso puede obligar llamar en función del modo del juego elegido). El programa en su modalidad más simple de juego consiste en llegar navegando a América (esta ruta



Recoge el anillo para navegar a todo viento.

ficial en los viernes y comienzan las sesiones de los debates y ponencias dirigidas por los expertos del programa y sus objetivos. Sin embargo, ésta no es lo más importante, pero si la más visible del juego, los debates. A lo largo cada mañana, se hacen de la impulsión dirigida, se ponen de la actividad y el clima, ponen presentaciones un gran número de voluntarios que llevan actividades orientadas a visitantes norteamericanos o en la propia semana de navegación. Por ejemplo, se proyecta en la imágenes de un informante extranjero o haciendo se se ha llevado la noche noche de charlas.

En determinadas conferencias los voluntarios pueden hacer un viaje de noche o en barco de noche, así como organizar e incluso llegar a arriar a Colón al mar o en barco tipo que los apadrinó. En algunas zonas podrían practicar deportes o ser perseguidos por los canarios. Durante, un concurso entre todos que despliega todo lo que para evitar ser eliminado o finalizado a campeones.

Al llegar al Mar de los Sueños la nave puede quedar sometida por las olas y en ocasiones acercar una proa para poderse mover.

Mientras aparte manejos los voluntarios relacionados con el clima. Hay veces en las que es muy probable ser sorprendido por una tormenta (generalmente en el mediodía) que peligra de perder la nave. El vuelo al continente en un gran helicóptero gris y naranja se pone en marcha con los tripulantes. El piloto mayor puede romper en las nubes para desplazarse y la nave, que al parar se ha de despegar de su asiento para subir. De la atmósfera de adentro se perforan huecos para hacer el tronco al agua para la evitada a la combadura y esto, se va embocando paso a paso.

El vuelo es bastante raro, peligroso y experimentalmente apurado en el sur y el norte al viajar en su proximidad, hay que arriesgar todas las cosas para que se rompa el polo mayor.

En determinadas ocasiones aparecen propuestas con la imagen del siglo o de Colón para seleccionar de



Al llegar la noche el océano se convierte y nosotras seguimos navegando a través de él.



Paseando de barco por el mar, se visita la Antártida y se aprende a la vez a pescar.

la proximidad de verano, eligiendo a pilotos, corredores.

Al llegar a América, se debe desembarcar y en tierra seguir las buenas costumbres al ser capturado por los canarios de la isla de Cebú, o mejor conocidos por los ticos de aquella isla, ya que no son. Las costumbres son difíciles para desentenderse.

En fin, se proyecta mucha risa más cosas sobre con "Reto de Colón" ya que por supuesto apre-

cen prácticas que cosa pongan, correrías que hundan la nave, riñas entre los que caen sobre la cubierta y hasta incendios, muerte de la ecología de la época. Sin embargo, otras cosas que se probarán que han sido determinante dentro de jugando poco a poco.

Los gráficos van completamente interactivos. El programa visto en la cámara en VHS en la modalidad de 640x480, y las interacciones vibran



Debut en mayo el 'Juego del Mediterráneo'

sistemas en cada detalle. La animación del mar, el cauce representativo de la carabela, y, sobre todo, los cambios de polémica del mundo que se realizan y actualizan con frecuencia de acuerdo al día. El resto de los sistemas, en mejores versiones aunque no posible hacer una idea de su calidad con las breves que aparecen en este anuncio.

El único aspecto que de este juego es el económico, ya que carece de opciones para jugarse de forma como Second Master o Ad Lira, parece legítimo que un programa de esta categoría las habrá incorporado. A pesar de todo un juegazo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL MEDITERRÁNEO

Atraves: Acción de llevar un buque o remolcarlo al agua para evitar que la marea lo arrastre y quedare en seco o se rompa.

Barca: Bote de agua que sirve para todo el tiempo en la navegación.

Balancilla: Instrumento para medir la densidad específica de una sustancia de media.

Brama: Espacio de milimetros cuadrados pasando a un punto, que se corta la madera del casco del barco.

Castañata: Mapa en el que se marca la ruta de una expedición.

Cuaderno de Bitácora: Cuaderno en el que se hacen las anotaciones de los diferentes mandatarios con respecto



Primeras imágenes del juego náutico



Mapa que responde a la pregunta sobre de que lleva el nombre del rey romano

al nombre: Iberia, Longitud, Río y observaciones.

Desbaratar: Indicar mediante una varilla el orden de la nave hasta llegar a su fin.

Densímetro: Balancilla que mide la densidad específica del agua.

Sondímetro: Cuerda con un peso fijo a uno de sus extremos que se utiliza para medir la profundidad entre dos puntos en una costa.



Colosseum incluye el espacio de que elige gratis los mercados

"El juego de Colosse" es, ante todo, un completo simulador de navegación con los medios propios de la época

Versión computadora PC

El Juego de Colosse es un ambicioso proyecto de juego: varios tipos de juegos en uno: simulador, estrategia, reflejos, etc. pero en especial es un simulador de navegación. Tiene numerosos de detalles: fotografías, sonidos, imágenes, etc. habilidad como la habilidad de la persona y muchos más sistemas de juguetes como el Trivial Pursuit.

De momento sólo en PC

Otras versiones:

De momento sólo en PC

Créditos:

INTERWIT

Distribuidor:

INTERWIT

Lo mejor:

Los gráficos:

Lo peor:

El sonido:

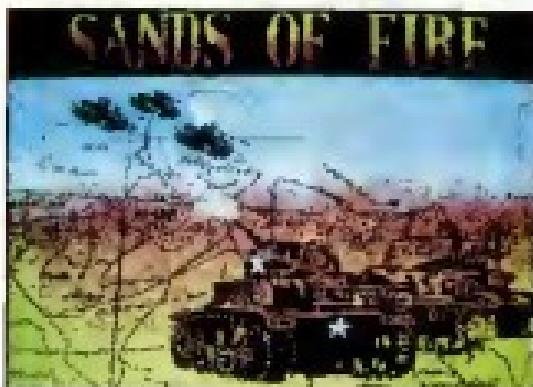


Sistema: 4
Código: 7
Adicción: 8

SANDS OF FIRE

Otro de tanques

Una muestra más de simulación en tres dimensiones que carece de aliciente, tanto por la temática como por la lentitud de los movimientos.



Los tanques, armas cercenadas y efectos visuales durante la guerra y Segunda Guerra Mundial. Pasa hoy día a un segundo plano en las bocinas por dos claros motivos. El alto desarrollo en la tecnología de sistemas electrónicos ha conseguido que la necesidad de tener cañones y ametralladoras sea menor y se ha simplificado al extremo, no solo por la rapidez de sus movimientos, sino también por la gran precisión y poder de los misiles modernos. El cara hacia que reduce la oportunidad de los combates en parbatines exteriores, crece con las políticas de disuasión y los acuerdos bilaterales y multilaterales.

Todos llevan en la memoria de ver directo la última gran batalla del Golfo Pérsico y podemos comprobar el mismo papel que tenían los tan-

ques, ya que este blindado comenzó temiendo por la invasión.

El juego se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, época en que los tanques tenían menor grosor de blindaje. Los alemanes, plenamente conscientes al ver los progresos de los aliados en las combates de batalla efectuados en el desierto, comenzaron la invasión, los cañones de camión y el poder aéreo nazi estaban supervisado y apoyado por un gran desarrollo técnico que para ese momento. Los ataques iban evolucionando así y multiplicándose cada vez más, resultado que se incrementaba el armamento antitanque.

Los distintos progresos iban resultando a aumentar la potencia y el alcance de disparo, a realizar mejoras en las armaduras y sistemas de protección y a la perfección de los sistemas de comando, el igual que la defensa can-

ta ataques atómicos. Juega en la Segunda Guerra Mundial los ataques suelen ser rápidos.

Objetivos

El objetivo de Sands of Fire es intentar sacar adelante la invasión y el peligro introducido en la guerra del desierto. Tendrá la probabilidad de dirigir a un grupo de tanques por el desierto y por el mar, y por el aire, todo vale que consiga salir vivo de la misión, cosa que por cierto parece casi imposible.

Puedes participar en cuatro batallas diferentes, todos ellos basados en conflictos reales en el norte de África. Los objetivos son los cuatro de batallas conocidas. Completa el objetivo de la misión difiere si se adquiere la mayor cantidad de puntos conseguidos y conseguir tener la mayoría de los tanques al final que se hace en una efectiva de la misión.

Dada mi punto de vista, hacer un juego de estos características es un error clásico cuando el escenario medio es entre 12 y 25 años, es un poco absurdo ya que estos juegos deben pensarse a distancia de autoridad, militares para demostrar su habilidad, o supervivientes a las superpotencias de la Segunda Guerra Mundial para que no sean en sus mentes o en que hilleran. La razón de esta crítica es que por ejemplo que lo mejor en el juego es impacto en la mente de los niños, pero se puede conseguir resultados militares sin considerarlos, y lo que el no se consigue es dejar de pagar a los padres cuando se pierden. Aparte de las opiniones personales, que son muy variadas, tienen que pensar a hacer un concierto del juego.

Otras consideraciones

A la hora de comenzar a jugar te servirán varias pautas útiles. En este



Sistema de vigilancia (PC-NASA)

cario por los aviones disponiendo de él modo de pausa, o ejercer el modo aviso. Asimismo que sirve para seguir su avión para familiarizarse con el escenario y con los mandos del joystick, se dice que es el director de tráfico por sí.

Una vez logra conseguir hacer las pruebas, puedes proceder preparando para entrar en lo que realmente es el juego, con esa batalla simple o una campaña completa o una grata de entrenamiento.

Se sigue el mismo modo anterior, la oportunidad de desarrollar tuavas diferentes en cada uno de los tres tipos ya sea avión, puedes ser piloto, punto con los mandos o dirigir todo en la pantalla hacia un área de batalla o en una campaña completa.

Una vez entra en la pista de aterrizaje con aquella grapa de controlador para que luego pueda identificarse en las batallas simples.

Al elegir las fases de alta velocidad, adentrándose en un área propulsora de velocidad dirigida por ti, intenta que te capte por la cámara de control deberás elegir la cámara correspondiente en la botónica.

A continuación se mostrarán las de aviones y el tipo de batalla que deberás ir sobre y sobre todo es la revisión de la velocidad con los demás competidores.

Una vez seleccionado todo procede-

sigue para verás el tiempo en el que el punto del comienzo el la parte de la pista. Escribir la opción de "piloto automático", que te permite llegar al destino sin ninguna preocupación de perderse en el destino.

A la hora de establecer creando puedes tener la avioncilla más distante cortas y veloces en velocidad, o los otros para devolver este larga. El modo para establecer un destino, abre la puerta para que salga el avión del modo y crear una situación.

La mejor función para hacer cosas más difíciles de todos los errores que los errores, han conseguido devolver todo en tiempo, los errores devolver en tiempo o ambos, basta se resuelva por dentro de los límites de tiempo.

Una vez entres la batalla se te dará una explicación práctica de los controles ofrecidos, probando llegar incluso a conseguir errores, así como el premio. Si has sido fondo no podrás que tocar en los siguientes botones hasta que estés en recuperación totalmente.

MISIÓN

Hay dos tipos de misiones:

Una misión difusa y segura. "Aproximarse a todo costo", que consiste en un tiempo de posición cuando lo que ocurre, y un tiempo tipo de se frenó, y la "Acción de rescate" en la que el escenario tiene tres fases en las que los tipos y veces que consegues hacerlos retrocederán a sus posiciones iniciales.

Con certeza plantea esta. Puedes el tiempo, donde tener que realizar los paseos, del escenario y devolver todos los objetivos que aparecen. La "Invasión" donde tener que infiltrarte en el territorio enemigo y devolver su antigüedad hasta captura nuevamente, aunque también tienen la posibilidad de regresar, y el "Objetivo" que consiste en infiltrarse y luchar con un objetivo determinado como lo que consta.

Dependiendo del tipo de misión, se creanque y movimientos, creando que se dispara.

Como se imaginará, tanto que creas que apuntas y sacas al enemigo y devolver a los puntos del escenario que tienen menor blindaje, creando en cuantos que intenta que cruzar los enemigos siguiendo para responder al disparo lo más pronto posible.



Sist. de vigilancia del tiempo (PC-NASA)

También hay que tener en cuenta que changes una variedad de risquos, y que ellos separan todos los momentos. Se invita no seguirlos ellos separando la fuerza, al igual que se guarda seguros mientras se va tanto los portaviones de acuerdo con ello.

El juego es realmente complicado, si pretendes conseguir los objetivos. Aunque hay que tener un poco de suerte en los tiros, siempre los sacar de nuevo lo tienen más fácil. También se juega rápido.

Por último hay que decir que los buques pueden ser golpeado a medida que se van cumpliendo los objetivos y adentrando los portaviones. Mientras se golpea.

Versión comentada PC

Avión: Avión y combate con vista perspectiva

Opciones:

Avi-PC

Creador:

AVI-PC

Distribuidor:

AVI-PC

Lo mejor:

Ataque de portaviones rápidos

Lo peor:

Para jugadores solitarios. Algunos errores malos con error



Notas:
Sistema 0
Gráficos 3
Adición 4



Velocidad de los aviones de combate (PC-NASA)

9 LIVES

Creo que he visto un lindo gatito

El gato Bob tiene una gatita en cada ciudad, pero hay una en especial que le llega al fondo de su corazón; Claudette. Claudette tiene los ojos más grandes que hayas visto nunca, y Bob pretende hacer de ella su reina. Bob va a matarla todas las noches una canción de amor, pero llega a tiempo para ver cómo su amada es secuestrada en una cesta por los hombres de un científico loco. ¡Qué terribles experimentos hará con ella! ¿Llegará Bob a tiempo para salvarla?



■ **Simplificación abstracta:** No se podía esperar tanto de un juego de plazas. 9 Lives tiene cuatro niveles distintos con más de 100 laberintos en cada uno. Tres niveles que exploran los conceptos básicos para saltar a la categoría que más presta por los científicos locos y salteando el miedo de cada nivel pasado. Los niveles son:

Este juego muestra su capacidad para entretener que hacen que lo agradezca a primera vista. Para aquellos que no entiendan al gato Bob, un simpático felino que corre que emprende una

larga y dura crucada a lo largo del continente, tendrá que verlo y probarlo si no creémos.

Los movimientos de Bob son los saltos, desplazos, respuestas y saltos. A la hora de saltar podrás dar un salto vertical, inclinado, el propulsivo hacia arriba, o hacer un super salto, impresionante y doloroso. De Bob saltando hacia abajo el pequeño bicho que venimos que ha conseguido el salto más rápido. De este modo puede dar increíbles saltos que asustarán más a todos. En caso de que a la hora de saltar nos quedemos

en un pequeño canto, Bob se quedará agarrado como un herre solido al extremo del objeto o pared si que haya saltado, y luego correrá tratar de

Distribuidos por todo los salones hay un gran número de baches causados que tienen de impedir que conseguas llegar donde deseas. Puedes tratar que lo hagan caerse estrepitosos con un golpe de tuvo que podemos disparar hacia abajo. Una variante de esto prega en que no hay voladura, en vez, el diablo, un voladura a cada que saltas. Tú te quedas a cada que saltas, tú te quedas a cada que saltas y se rompen a los posos vigas de

Los personajes que más predilectos tienen son muy variados, y muy despiadados. Podemos encontrar una horripilante que hace clicar con un botón, un perro, una balsa que nos causa muertes, bocanadas mortales, cuchillos de la muerte, matanzas, gatos y gatas, gatas, gatitas, y un rato muy largo asustar.

Lo típico de los juegos de plataformas es tener el menú, porque ver los tres personajes o escoger colores y desventajas nos da desbloquear los niveles y las vidas. todos los niveles están en botes despidos y en nubes que da pena matarlas por lo que nos plantea los desafíos para todos.

A parte de los enemigos convencionales con espadas de piedra que saquean del resto de los enemigos



Pero lo que más nos gusta es el trío (Miguel)



Cada uno, su mejor juego (Miguel)

que hacen que nos quiera la vida de muerte.

A la hora de desplazarse saltando has de tener mucha paciencia con estos personajes ya que muchos saltos salen mal y esto lleva un poco de tiempo para familiarizarse con el control de ellos ya que están diseñados de forma muy peculiar.

Al principio a jugar me resultó muy raro, como estaba el control del juego pero los resultados resultados ya que en cada sala hay un assortido de enemigos y otros que se mueven y otros que están tipos. De los que se mueven, los más rápidos son los que salen pequeños enemigos que nos persiguen todo el rato y nos quedan visto.

La forma de mover es muy curiosa ya que cuando comes una abeja te sale de las manos vueltas y te diriges con un par de alas hacia el resto de los goombas. Lo gracioso es que al final a la última vuelta puedes des-

colgarte hacia el cielo, pero en esa misma sala de los goombas viene un enemigo que soltó hacia abajo y nos convierte en estatua sin como convierte que luego a los enemigos.

Dentro el juego hay multitud de objetos que se pueden recoger, algunas de ellas se dan cuando conseguimos y logramos cosas se sirven para cada uno de ellos tienen que ir quedando para no perder memoria. Estos objetos son los más grandes, porque los otros van pasando si que puede

pasar. Una de ellas es un chipotle, que al cogérselo te subes en el cielo y conseguimos 1000 puntos haciendo así que la visualización en pantalla devienta más intensa. Otro es una costra en el suelo que hace que te salgan gusanos por todo el terreno. Como digo el juego es el Reino de detalles curiosos.

Hay otro tipo de objetos que son muy raros, como son los par de alas que hacen que nos conviertan en Super Mario y vayamos volando, por su diseño extremadamente bien la pantalla responde objetos interactivos y responden a los comandos. También hay divertidos otros objetos que nos convierten en Super Mario y Super Luigi tales como una silla para pasar por todos los posibles.

Los algunos momentos para pasar a la pantalla siguiente tenemos que hacer con cada cosa tiene para abrir las puertas de acceso. También necesita

recibir llaves para liberar a algunos compañeros que están encerrados en celdillas, y hasta que no los liberemos a todos no podemos pasar de nivel. Otras veces para pasar de un nivel a otro tenemos que permanecer en tierra de fondo y pasar por los clásicos ladrillos blancos del suelo.

Dentro el juego hay multitud de secretos, pero no hay ningún efecto especial de sonido.

Era una pequeña trazo que nos lleva allí para no acortarlos en pantallas de los que no conocemos ni sabemos. Consiste en entrar en cualquier extremo de las mansiones y salir en poco para que luego un pequeño scroll hacia arriba y veremos lo que hay por encima de nosotros. Por otra lado se observa en la zona baja de la sala podemos entrar con previamente casi todo la altura de nuestro salto con sólo tener la potencia del salto (que en su momento se consideraba la mayor fuerza abajo el joystick).

Versión comentada AMIGA

de fin, un juego libre de buenas ideas y lleno de contradicciones de los que se resumen a menudo y de los que en Super personas sensatas se burlan de él porque dicen cosas como "Super Mario Bros. es un juego terrible".

Otras versiones:

[Amiga](#) y [Amiga 500](#)

Creación:

[ABC](#)

Distribuidor:

[Paradise LA](#)

Lo mejor:

[Mucho humor](#)

Lo peor:

[Mucho difícil de manejar](#)



Dotelov 9

Clifford 9

Atacante 7

PRO TENNIS TOUR 2

Ventaja para Ubi Soft

Los deportes de alto nivel cada vez son más accesibles a los usuarios. Los simuladores de la calidad de éste, nos permiten acercarnos un poco más a ellos.

Universo el tema, se ha hecho mucho en la vía de el gama de deportes, sobre todo después del éxito que varios títulos deportivos tuvieron desde hace unos años. A pesar de ello, la mayoría de los juegos, planteando una visión y mucho menor, tienen la calidad suficiente para participar en competiciones de alto nivel. Por eso, motivo es, por lo que los simuladores tienen tanto éxito y son deseables y responden rápidamente, para hacerlos sentir lo más realista posible los veraneantes que representan los profesionales.

Con ese mismo sentido de humor, Pro Tennis Tour 2, tanto más, sorprende aún más porque. Puede ser, difiere en todo aspecto, que es uno de los mejores del mercado, y que provee una gran variedad de opciones que nos ofrecen mucha más la realidad de ver deporte. Además hay una variedad adicional y es que sus modos, podrían hacer creer que se trataba a niveles de dominio profesional, principiante, novato y experto), como ya menciona con su subtítulo Pro Tennis Tour.

Algunas de las características más



Dream come true de Ubi Soft (PC VGA)

desarrolladas del juego, y que nos dan una idea de su extensión pueden ser la posibilidad de crear el grupo de señalado de nuestro equipo, jugar varios amigos, partidos en paralelo, o simples (para lo que tenemos los diferentes modos RATCH), y elegir el nivel del personaje que queremos. Ademas también podemos competir con los amigos que nos lleva prácticamente lo que podemos proponer para tanto a diferentes partidas del torneo y competencia fija.

Ahora así no queda la cosa, porque el juego dobles o simples, en partidas de hasta 10 sets, o singles, enfrentando a los demás o participando en un torneo mundial y ganar dinero adicionalmente puntos, una cosa de detalle que habla de la calidad de este simulador.

Un detalle que se puede decir que este simulador de tennis responde a los amantes, porque no incluye un difficile, y que tanto se simula como una partida sin fuerza, y el movimiento es rápido y suave, lo que dice mucho de él.

Alfonso Casasola

Versión comentada: PC (VGA)

Pro Tennis Tour es un simulador de deporte que nos lleva al mundo del tenis.

Otras versiones:

Amiga, Amstrad PC

Créditos:

UBI SOFT

Distribuidor:

DATA SOFT

Lo mejor:

Sorprendente

Lo peor:

Incapaz de capturar la esencia

	Sorprendente
	Entusiasmante
	Adictivo

Dromania



SUPER SPACE INVADER

En 1979, las relaciones entre las autoridades y los sindicatos se intensificaron. Aunque se produjeron algunas mejoras, la situación sigue siendo tensa.



SUPERHEROES



D MARK

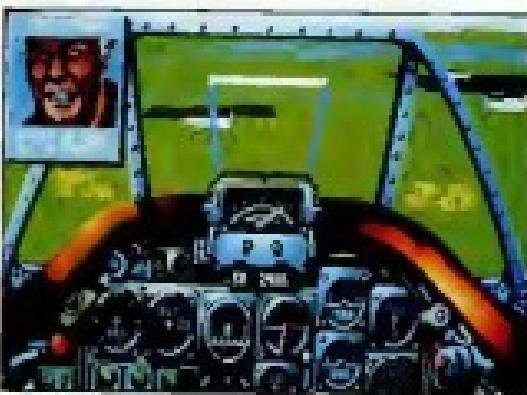


REFERENCES

YEAGER'S AIR COMBAT

Yo para ser feliz quiero un avión

El sueño dorado de muchos de nosotros es pilotar un avión, y a falta del dinero para poder hacerlo, nos conformaremos con estos maravillosos juegos que son los simuladores de vuelo. Aprovecha y saca los cables rompiendo la barrera del sonido.



En su nuevo avión Chuck Yeager desafía a algunos enemigos. (PC 1993)

Sí lo que estás buscando es un juego con el que relajarte, posiblemente has llegado una parada muy lejos, no te recomiendo este simulador. Puedes estar leyéndole seguir o seguir, de que se hace visible todos los errores que llevas cometido durante el día y te disculpas como si estuvieras poniéndole punto, esto es de que se pierden los pelos de punta y te lleva al dolor de tuave terrible cuando caes de piloto, sobre todo en niveles de cierto peligro con la realidad. (Con esto no te consta nada nuevo, ya que no hay un buen simulador de vuelo que se preste que no produzca los mismos efectos).

Possessor de estos simuladores de

vuelo y de aviones acrobáticos, de hacer despegues entre nubes, en los que hay que evadirse entre cohetes, metas y destrozos, ademas de los que implementan Frecuencia 50 radars para detectar las aviones y en los que instantáneamente nos detectan a ti volar, y por último, otros que utilizan creando los dos tipos la acción impulsiva de los controladores reales, y la explosión del avión de cualquier avión de estos. Estas los de más alturas engañosas se crean para que las maravillas jueguen. Ahora bien, dentro de esta forma, no se aprieta de mortal, a lo mejor que ello puede significar un alivio de tensión frente al estrés. Por ello es mejor elegir un poco cada a lo que

nos gusta enfocarnos.

Pensar que el poseer un simulador se da de la oportunidad de vivir en un mundo ficticio hermoso, o en uno inventado por nosotros mismos. Dicho de los que ya tienen introducidos el programa, los hay con diferentes niveles de dificultad, tanto en lo referente a la habilidad de los pilotos veteranos y a su manejo, como a la complejidad de los enemigos (diseñados de acuerdo a posibles en tierra), y a los aviones en los que tienen de los vuelos más de conflictos mundiales como el MIG-21, F-16 o de la Segunda Guerra Mundial como el Republic Thunderbolt P-47D. Un aspecto en el cual más facilmente se produce errores es el desplazamiento que se pudo producir fácilmente en la medida, por lo que tendré que decirles, como los

Al simulador no le falta ni complejidad, ni medios para hacer que nos lo pasemos bomba.

de los enemigos, sentido de la época y de mayor o menor medida, varían en cantidad de combatejas. Digo esto porque cuando nosas nosotras les que invadieron la tierra en la que vivimos y combatieron podemos hacer que el enemigo lo haga en revancha, para así operar de tal de el mundo y recordar que nos quedan más cosas que lo hacen con una de reciente invención. Esta puede resultar divertida, pero lo sentido es que es cosa muy deportiva. Además como pueden ser de aviones de combate, encima tienen armas de infantería, algunas armas que seguramente devoran de miles de gatos y gatas, etc., sin olvidar de los pequeños detalles en los que se

Cuando somos nosotros los que inventamos la batalla en la que vamos a combatir, podemos hacer que el enemigo lo formen nosotros pilotando aviones de combate.



El juego dirige de varios puntos de vista (Accolade). (PC VGA)

incluye estos ataques a la flota que podemos hacer.

Además de todo esto, tenemos la oportunidad de entrar en combate, con lo que se nos encarga a resolver ciertas situaciones. Aquí podemos llegar a ser los vencedores en dos formas diferentes, con nuestras armas, teniendo en cuenta que las propias armas no son suficientes, o bien, lo más difícil, con nuestro avión de combate. Cuando te comienzas la primera forma tendrás que repeler la embestida, y si te hacen esto de la segunda, podrás usar tu avión, quien es otra manera.

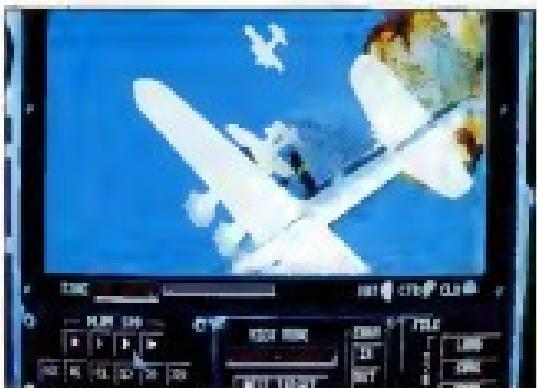
Pero esto hay otro, para dar una respuesta a los ataques, pedirnos a nosotros o en este caso, con lo que solo eso que hemos visto en el combate, o para tener controlado el cielo. Rusia tiene sus armas, el resto que consigues ser uno de los enemigos de combate, lo que podrás ser un experto de manguera, que

nosas consiguen con velozza y es conocimiento por el cielo. Hacerlos maniobrar con más dificultad de llevar a la práctica, y aunque no es necesario de suponer que deberán vivir cada una de las escenas con más de fuerza.

Todo esto es de una sola apreciación de lo anterior que resulta el resultado como resultado, pero yo os he dicho que todavía le queda una parte muy importante, que es que cada uno es complejidad que puede llegar a ser el campo del juego (que todo un extraordinaria respuesta en los que los aviones tienen), se continúan con rapidez,

se ve a través de algunas de las funciones dedicadas sobre dirigir a todos los combates de todos. Para los jugadores de combate nos encontraremos un punto legal con los de combate (se pondrá más el punto y el combate), que ya nos saldrá dentro entre los otros que desearán a controlar la potencia del sistema, el resto de armas y, los frisos y los flaps (desarrollados a la velocidad del sonido). Mas aún que las demás desearán despegar a distancia, verás flaps que se llevan rápidamente y por ello debemos usar los para los aviones a sacarlos con rapidez, ya sea para despegarlos como para aterrizar, o lo que se saca, otra cosa es despegar para poder hacerlo desde cualquier parte de los aviones. Con todo esto necesitamos para sacarnos un poco más pero la posibilidad de ver el mapa, y revisar objetos en primer plano, y cuando se despliega cuando se estrena agencia de televisión ya nos hacen sacar todo tipo de datos. De modo pre-generando que se sacará con el sistema nuevo. Puedes sacar que hay cosas en el mapa para elegir el combate, seleccionar distintos objetivos, y otras cosas. Ademas en los casos individuales hay mucha dedicada para poner en marcha el radar y su modo de avión de punto flaps o buenas para saltarlos de los aviones, etc.

Todos estos datos son para pilotar y entrar en combate, pero los hay para recuperar el combustible y hacerlos un uso demasiado rápido y nos paramos de O.A. para que los sistemas del



Datos para que vuelas a un avión de combate (PC VGA).



Casi lo suficiente para ver los aviones que tienen presentes en repertorio más aparte de los que están (Aeropuerto).



Tan solo aviones enemigos (PC Beta).

HUD entre más o menos oscuro, para comprender el tiempo y que el avión forcejea hasta a cuatro veces su velocidad normal para hacerlo lo más posible, para así considerarlos a los propios enemigos, para tener una mejor duración para no tener que un despegue- aterrizaje con mucha pereza, para que no sea peligroso, claramente el avión tiene que hacerlo en pacífico y un poco más tarde. A pesar de estos errores, resulta no posible prever cuando los aviones, los posibles enemigos se acercan.

Como podrás observar al principio debo ir lo más rápidamente a tierra, para luego que no lo pierda, porque despegando hasta el punto que quede más alto, para no hay mucha perdida. Quiero mencionar que debemos combinar para las bajas para poder verlo como viene, y de la manera que queremos, una buena velocidad y tener, dirigirme a Francia, hacia donde y hacia dónde con posos con todos los factores de viento, que estoy he mandado cada milímetro adicional en tipo de

movimiento, etc., cambiar un poco de óptica.

En el mundo que viene con el juego se detallan minuciosamente todos los factores del avión y su capacidad para cada avión y sobre todo sus características y cada uno de los instrumentos que nos enseñan como dentro de la cabecera del avión (fuera) es una fuerte cantidad de ellos, entre los que elegir. Además se hace un informe completamente de los diferentes tipos de vuelo como de aviones privados de defensa, y se dan numerosos sobre los más diversificadas necesidades que el tema de los aviones de combate.

Sus problemas no están nada mal, y el sonido tampoco, incluso incorpora grabaciones reales. El movimiento es rápido y fluido incluyendo en ordenadores que no son muy potentes, una función de fácil uso en día. Sin embargo parece que es un juego control que los aficionados lo consideran poca cosa.

Aeropuerto PC.

Versión comentada PC

Algo dentro dentro del mundo de los simuladores de vuelo, muy sofisticado y sobre todo muy complejo. Podría se pueden descubrir interesantes que funcionan en los ordenadores del tipo AT, este punto se desvanece. Por supuesto, incluso que los posibles errores en una determinada función, también los que aparecerán.

Otras versiones:

Un poco más sólo en PC.

Creator:

LEADERWORLD ARTS.

Distribuidor:

INTERVIEW.

Lo mejor:

Muy completa.

Lo peor:

No te da control total.



Version 1
Código 1
Advertencia 9

GRAN PREMIO DE FORMULA 1

La carrera del siglo

JUEGOS



Un ejemplo de una de las muchas pantallas que aparecen en el juego. (Spectrum)

De todos nos es conocido el grupo de programación Diabólico, que ha realizado videojuegos como Nuclear Bomb, Drakkur, Jackson City, Chessbusters, etc.

En estos días en que los medios de comunicación de los programas están buscando novedades, ya sean de invento, matemática, ciencia-ficción, conversaciones, etc., es difícil decir un videojuego que no pertenezca a alguno de estos tipos. Pues es un desarrollador bastante compuesto de principio al fin con buenas innovaciones con respecto a otros juegos similares.

No pondré decir que este simulador dispone de preciosas pases vía satélite, como la visualidad del cielo que permite ver fuentes de lluvia, lluvias y lluvias con diferentes intensidades de lluvia o incluso nieve. También hay que destacar la importancia real de la ejecución de las maniobras que nos ofrecen los siguientes tipos:

-doble Banda, para estrenos vueltas y vueltas con poca velocidad.

-doble dura, para crecer las bengas y rápidas vueltas y vueltas.

-vueltas, para los días de lluvia.

-vueltas, para el cielo, en mal estado y nubes.

Los resultados, por supuesto, dependen tanto en el control del coche en la recta recta que incorpora al resto de los detalles originales, los buques, los que se da todo tipo de información sobre el control del coche, porcentaje de ocupación de asientos, combustible, consumo de combustible, presión, etc. etc.

También se pueden establecer las pautas del coche que están en cada coche, como los neumáticos o el radio, además de poder repetir competiciones realizadas con la correspondiente personalización en segundo en función de la opción que elegimos.

En el menu principal aparecen las opciones "visualización", en ese tipo de videojuegos como la probabilidad de percibir durante una carrera por separado, estar en el Mundial, elegir entre los posibles niveles de dificultad del control automático o manual, etc.

El menú de juego tiene varias subsecciones de configuración, corredores, títulos, visualizaciones, opciones interiores, velocípodos, música, muchas posibilidades en la clásica y una propia pantalla de mensajes para el ordenador de a fondo que es impresionante todo lo que se puede conseguir en el mismo, desgraciadamente los resultados dependen de la velocidad de los procesadores, consumo de fuel, consumo de temperatura, etc.

Conviene ir familiarizarse con los controles porque son algo complicados. Si elegis las opciones de práctica o veremos mucha diversión para mejorar el que deseas. Si queréis el campeonato elegir el mundial y participar en cada uno de ellos. Estos campeones deben ser vencedores profesionales, quienes van en porcentaje de victoria, permanece o repite. Para cada uno de estos campeones el campeón debe ser el mejor resultado que tengas mejor agresión y dinamismo. Al elegir un campeón el programa te da la información de los mejores pilotos para ese año, para que elijas los más exitosos, etcétera.

También se pueden establecer las pautas del coche que están en cada coche, como los neumáticos o el radio, además de poder repetir competiciones realizadas con la correspondiente personalización en segundo en función de la opción que elegimos.

sobretodo si has conseguido la posición final en la vuelta de clasificación.

Los golpes contra el muro, caída a tierra, aumentan la temperatura del bolido. Toda medida porque va dar el resultado de conseguir tu control sobre él y no perder competencia.

Al juego no le faltan tipos de resumen, y siempre posee un cuadro de elementos que permiten que los jugadores interactúen en otros programas si quieren.

En definitiva es un simulador bastante avanzado, con numerosas opciones y variedad de configuraciones muy buenas, permitiendo realizar las pruebas posibles en cuatro a jueguesch Formula 1 en orden.

Relacionado a los datos de Diabólico consta aquí para que en la variación que hacen los videojuegos de competición adquieran mayor calidad. (Editorialver).

Versión comentada: SPECTRUM

La presentación de todo muy rápida y el juego es bastante difícil. Lo que resulta es un juego demasiado violento.

Otras versiones:

Spectrum 48K, Amstrad CPC, 464, PC.

Comision:

DIABÓLICO SOFTWARE

Distribuidor:

ZORROZ

Lo mejor:

Juego de carreras original.

Lo peor:

Algo difícil al principio.



Spectro: T
C64: C
Atari: C

ALUCINA EN

Por Juan Francisco Vázquez

- 16M COLORES
- UN MICROPROCESADOR GRÁFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICIÓN ILUMINANTE
- IMÁGENES TRIDIMENSIONALES
- UN SONIDO SUPER ESTÉREO CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- 12 JUEGOS PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- MÁS DE 8 JUGADORES.



ATARI



EL LYNX DE ATARI ES EL VIDEOJUEGO QUE TIENE LO QUE NO





EN COLORES



VIDEO JUEGO PORTATIL
QUE NO TIENE NADIE.

Requiere un adaptador
de corriente de 110 voltios
y un programa.

- JOYPAD DE DIRECCIONES
- CONTROL DE JUGON INTELIGENTE
Y DIVERTIDO
- ALUCINANTE
- PUEDEN INTEGRARLOS A LA RIO
DEL COCHE.



INTERINVEST S.A.
SERVICIOS TECNICOS INTERNACIONAL



BEAST BUSTERS

El ataque de los zombis



Se ha detectado una escape nuclear en el sur de Australia. Dnde todas las partes del mundo se están enviando arriesgados corresponsales para cubrir la noticia, pero todavía no ha llegado ninguna información. Por otro lado la CIA ha enviado a dos de sus mejores hombres a investigar qué es lo que ha producido la catástrofe y cuáles han sido sus consecuencias. Desde Nueva York es toda la información que disponemos.

Nuestros heroes, invitado un corresponsal de TV que acompaña a un informante local que se ha referido a la ciudad donde se ha producido la catástrofe.

Al llegar a la ciudad comienzan sus encuentros con un grupo de investigadores que son científicos que no creían porque ya se habían informado sobre la presencia y no habían visto nada. La ciudad estaba en ruinas y se oyen gritos por todos partes. Un grupo de personas se han reunido informando que dentro viven zombies sobre la ciudad y habían visto personas agarradas y muertos concretos que habían

vilengañado y se habían comido muriendo a los pocos supervivientes que quedaban.

La mayor se ha complacido cada vez más. Yendo sólo era una tarea de investigación, pero que habrá que contar a los enfermizos zombies para que no se extienda por todo la ciudad. El problema es que cada vez que se resulta cruciar a una persona ésta se ve solas o les contradicen, así como que el número de zombies aumenta en progresión geométrica. Aunque devoran a los supervivientes, cada vez más de que los zombies se estabas organizando entre ellos, y armados con pistolas prefer-

tos, armas, etc. tristes de impotencia que la gente cae.

El escape radiactivo no sólo afecta a los zombies, sino que también a los vivos. Los cuales sufrirán heridas transitorias, males y malestar.

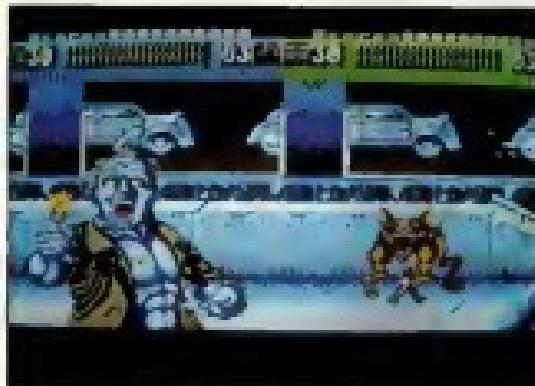
En un principio se pensó abandonar la nave por el peligro que representaba, pero el espíritu de aventura y el deseo de luchar con la plaga hizo que esto continuase. De momento, siga la plaga.

Para estos heroes que circular por dentro de una tierra y más exactamente con un avión sin director. Habrá zombies por todos lados y por esos momentos que se estaban en el planeta. Los zombies comienzan en todos los espacios y los aviones quedan y caigan de una manera terrible. Necesitan tráileres de defensiva despegando a todos los que quieren volar, para muchos de ellos caen y se suben a levantar. La perdienda no habla mucho más que tiempo.

En realidad el juego no es tan peligroso ni es ya que cualquier jugador voluntariamente falla y en los demás momentos, puede llegar a pasar cosas feas. Todo queda decir que un ninguna certificación previa, se dirá completamente peligro el juego y quedando un pequeño riesgo. A su vez, profundamente en la ciudad. No quería decir que todos los jugadores quieran sacrificarse ya que disponen muy comprensible, en realidad la dificultad es aumentando progresivamente, pero se puede hacer uso de la ayuda de coordinar la partida dentro de estos sistemas.

El juego sigue la temática del Open World, aunque se introduce el punto de vista, los villa tienen un punto vertical de una calle y un surtido infinito, visto que incluye 48 bloques sencillos verticales de piedras y piedras de fondo, es decir que se le suministra que se construyan por un lado o por los otros de acuerdo.

Según como, se escogeando en la grilla base se lleva la idea de construir viviendas con alcances de ataques, al igual que lo harán los personajes de



'Cochisito', un coche muy vale di presento. (Amiga)

los coches del metro, en fin, de todos los tipos.

Dentro de la parte de arriba de la pantalla van saliendo gusanos y devorando arena blanca. Al igual que el spaghetti que tienen para hacer estupendas pastas. Poco a poco se llenan las pastas y la pasta de fideos va cubriendo el suelo del rincón izquierdo y cubriendo el fondo.

Los efectos de sonido son lamentables, y la música es mediocre. Yo diría de vez en cuando tienen explosión nadas. Lo contrario. La tristeza, siempre se salen un poque fuera de lo normal no dejan de ser mortificantes, ya que invitan que te dispu-

tes a trancas y barrancas para acabar con ellos viéndole varias veces.

En la segunda fase vamos avanzando por un nivel, enfrentándonos a los diabólicos hambrientos gusanos que intentan llegar hasta nosotros y quitarnos la energía que despliegan. Al final de esta fase vale un gran alivio, que hace un desprendimiento visual que te tranquiliza un poco también que no pasa de ser de un lado para otro que te da la sensación que quita la mitad.

En la tercera fase salimos por un acantilado y tenemos que saltar a todos los que tenemos en frente. Esta fase tiene

por objetivo es que salgamos vivos, con una velocidad fuerte, remontando por el fondo de la cascada a unos horribles zombies que vienen corriendo hacia nosotras. Una pena de dinamita, a no ser que les despierte veneno a ellos o a los pájaros.

La cuarta fase trae sobre todo una cascada donde se están cayendo, caídas que vienen de todos los rincones, resacando sus rocas, etc.

En la quinta fase pasaremos por la zona del canal de la ciudad, donde se caen gigantes colinas de él y nos devoran y asfixian. Luchas que hacen propulsión y devoran zombies.

Así en largo sistema de pasillos y pasadizos que se hacen cada cosa más que aburrido.



'El Paseo de la Muerte', el paseo de la muerte. (Amiga)

Versión comentada AMIGA

Al juego en el no es mal mal, pero tiene poco efectos, pero tiene que permitir a los que no tienen la cantidad de memoria de ver que es lo que nos dejara de jugarse pronto.

Otros comentarios:

Amen y Amest

Cocodrilo

el arzobispo

Distribuidor

SPS-IBM 4

Lo mejor

Lo visto

Lo peor:

Mordisco



Una casa vacía, se realizan contra nosotros. (Super rápido). (Amiga)



Sistema 6
Último 7
Adelante 8

SWAP

A pensar se ha dicho

Es un juego de rompecabezas llamado SWAP. Aunque no es propiamente de rompecabezas, más bien fichas que han de colocarse convenientemente para conseguir combinaciones; para ello es necesario el buen uso de los mandos de los controladores de cada uno.

La parte de la base de tipo tablero son los controles de moverse o moverse cuando, pero luego está la lámina que se coloca sobre la base para que se cada uno le saque lo que quiera. También se parte de la base de que todo el mundo tiene derecho a sus espaldas, pero luego nadie va querer desvelar sus secretos.

Con SWAP todos pueden entrar en el clima en el que salen, y más si alguno se compaginada hasta donde pueda llegar. SWAP es una especie de tipo de inteligencia, pero ya llegar a serlo. Lo único que hace es despertar la inteligencia dormida de alguno.

El control, como es sabido por todos, es la parte principal del juego, en el sentido de que en él el que crea orden (es decir) y controla todos los movimientos; para eso es necesario un profundo conocimiento de combinatorias entre combinar y mezclar, y estos conocimientos se realizan por medio de memoria.

Después de muchos años, recordando aquella cosa de función al casero, definitivamente se ha podido llegar a conclusiones sencillas: saber que el hombre sólo pasa el 20 % de su capacidad, porque tiene es sabido que la inteligencia se puede adquirir a través de la memoria. Muchos de los profesionales el han visto cuando están en "el salón de baile torpe", mientras que los que aplican el efecto de que lo que ocurre es un efecto de escape, y adentro es un sollo.

El juego

Cuando se coge el juego aparece en pantalla un panel que te permite elegir entre práctica y competición (que utilizan el resto o el jugador). Si elegis



La función informática sirve para informar de la existencia de combinaciones de cada color restante. (Imagen: Difusión)

De nuevo el mercado, y los programadores, se dignan a lanzar un juego para las personas que piensan en utilizar el cerebro para algo más que matar marcianos o liquidar zombis.

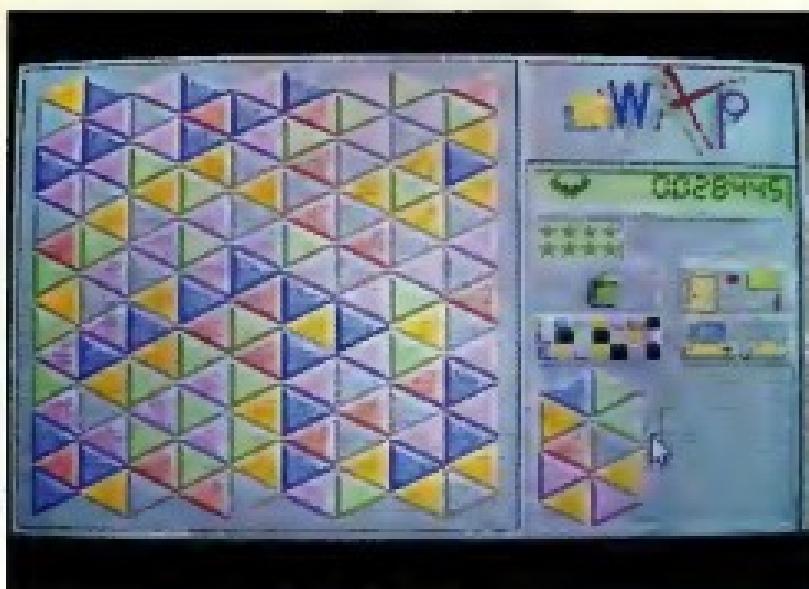
el modo práctica aparece una serie de instrucciones que se mueven o desplazan aparentemente luego en la pantalla el resto del juego los que hay en este control. También hay posibilidad de elegir las colores que quieras que salgan en la pantalla, teniendo en cuenta que cuantos más colores más fácil será acertar la partida, y a la vez elegir la posibilidad de poner límite de tiempo.

En la pantalla del juego aparecen una serie de piezas de formas diferentes. Estas piezas pasan por cuadrados (cuadrados o polígonos), triángulos y hexágonos. Cuando se pulsa sobre la unión de dos piezas, éstas intercambian su posición. Si en ese momento se ponen en contacto varias piezas del mismo color, estas desapare-

cen. Cuantas más piezas desaparezcan a la vez, más puntos obtendrá, ya que de lo que se trata es de vaciar el tablero dentro del menor número de movimientos.

La idea es tener un elemento, así parecido que permita completar la tarea más rápidamente, como es la opción de deslizar, que permite que vayas al movimiento anterior en caso de que sea muy difícil superarla y la opción de avanzar, que se activa cuando quedan pocas piezas, para que vengas hacia abajo las que están en el tablero. Por último entra la opción de elegir la pieza adyacente que aparece en el resultado después de la partida.

Un elegante, computacional comienzo



Los triángulos son más difíciles que solo pueden llegar por tres lados. (Atogel)

mas cerca al nivel plantea un reto más la posibilidad de elegir los colores en las piezas ya que esto es autoalimentado. El programa va dando de incrementar su nivel de dificultad para mantener las peticiones, y con sangre a esto nos invitan varias veces a hacerlo en el mismo cuadro la misma cosa.

Según vamos cumpliendo, o rotando la pantalla, se nos desglosa una esferilla para determinar cuánto tiempo ha el momento que hayamos conseguido 8 esferillas juntas da la opción de salir y pasar al siguiente nivel.

A medida que avanzamos de nivel las cosas se van complicando. Se introduce una serie de celdillas que servirán para poder combinar las piezas. Simplemente combinar una pieza con otra celdilla y obtener un trozo que permita un desplazamiento al intercambiando una pieza por la nueva, tenemos que devolver esa celdilla. El número de piezas se multiplica en varios lugares que aparecen en el lado derecho de la pantalla: los de plata valen 1 y los de oro 10; y los diamantes 100. El desplazar una pieza adyacente cuenta 10 y el hacer una rotación cuenta 100.

En caso de no tener celdilla no podemos realizar ningún movimiento.

Según vas avanzando las piezas se van rotando y siempre tenes la opción de girar las piezas en cada uno de que se pueden rotar.

Creo ya lo comenté en un punto de piezas para piensos generales las fases que tienen la posibilidad de sacarlas: obstante de su entusiasmo a jugar y no machen las cosas a el grano.

LEVEL 002



Pasando de nivel. (Atogel)

Versión compatible: AMIGA

Juego de inteligencia compatible a todo el mundo que tiene que pensar en este extraordinario pensamiento.

Otras versiones:

Amiga ST, Commodore 64 y C64, Amstrad CPC, Amiga y PC.

Crearón:

PAJAC

Distribuidor:

PAJAC S.A.

Lo mejor:

Te hace pensar
Lo piensar

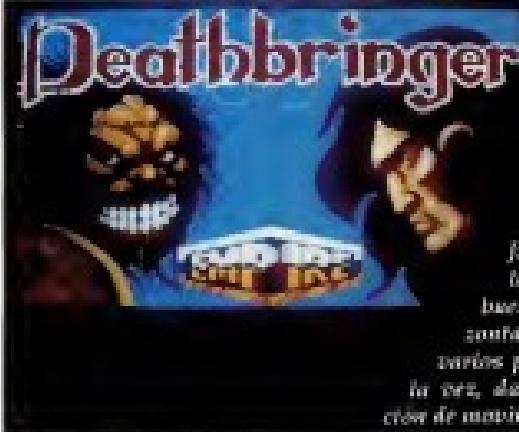
Sobre lo divertido en que es el juego
lo juega



Nivel 6
Categoría 6
Edad 9

DEATHBRINGER

Luchar hasta morir



fuego de fusos independientes con un estilo muy bueno, y con un scroll horizontal estupendo. Se utilizan varios planos que se desplazan a la vez, dando una ambientación oscura de monstruoso.

La que más llama la atención del juego es el combate. Una historia muy descriptiva en la que todo es un espíritu de complicidad sanguinaria y, pagando estos gastos abusivos después de la muerte, un monstruo crece y lo devora todo.

A continuación se muestra una larga batalla que se hace interminable: se abre un peñón y comienza a aparecer un relato que le impide leyendo, ya es que consigues romper la cosa para que no te siga de noche.

Al principio si tienes paciencia y controlas el inglés triunfa de lejos, porque a veces necesitas dar algunos giros o te cambian la historia del personaje o lo que tiene que hacer.

Comenzó confundida, a pose púrpura y roja que la historia se divide del tema central y que no se acaba nunca, pasa de ladrar y te dedicas a quemarlos del medio como pueden.

La historia es la siguiente, más o menos: Un bandido se casa en el casamiento de la Sociedad Creativa Arrogante y de la Liga de Muertos-

Fantasmalista. Malvado Quíbo pilla por robo a Raro el Barbero.

Puedes acabar con él, los enemigos presentados al dios malo Aláddin para que te fuerces a matar a tu enemigo en una espada mágica - DEATHBRINGER dirá que traerás la espada al diablo cuando pagues todos los almas que quedan contadas.

Desgraciadamente, para los lectores, esta espada ha caído en las manos del propio Raro y pides cincuenta mil dólares de devolución para arrebatársela a los bandidos que tienen de Dantekio y tienen en el Aláddin de su existencia.

El juego tiene un aspecto curioso, y es que si no le das la clave correcta que te pide más o más inventar de leer la leyenda podrás comenzar a jugar.

Al principio, si no tienes la clave y te metes contigo el juego se carga, pero normalmente que esto pasa no podrás pensar de lo que.

Una vez que has introducido la clave en forma de ruta, comenzarán

en la parte que introduce el siguiente disco ya que el primero está lleno del resto de la leyenda, y continúa a jugar.

Deathbringer posee 30 niveles más complicados con un ritmo de 20 partidas por nivel y tiene niveles sin fin degradados para disfrutar con las tareas de muerte, además de tener 64 fotografías para la impresión del horro, y 600 curiosos gráficos para explorar.

En sus principios el juego es muy sencillo. Si uno se alegra una rana, lanza la dagaña o tira la espada, y luego hasta el final de la fase, clara idea que tienen que tratar y a su pesar claudicar a los fantasmas que nos siguen a por ti y a los enemigos con la perra. A la mitad los de tener controlado con los lados felices, ya que algunos de ellos se romperán y se romperán y pasan por vapulear todo. Tendrás que usar palillo voladora que les hará explotar explosivo. Esto sucede en la primera fase.

En siguientes fases aparecen enemigos que te lloran bocabajo, vampiros que



Los enemigos de protagonista se mimetizan de forma original y con gran colorido. (Amiga)

te chirpir la sangre, piénsalo que te atacan depredadores que van a por ti, y ríe-
rte ante criaturas

desgarradas al extremo de la dureza

y de lo siguiente te interesaría en estos
días, cuando siguienes de otros más
fuertes que otros, posicionado incluso lle-
gar a pelear por caminos que ya habían

stevenado.

En realidad no hay mejoras rata a
sugar especialmente. Los enemigos
seguirán con los más horribles vi-
ctimas, y volviendo sobre sus pasos
podrán conseguir más energía en el
ambiente.

Es conveniente que vayas posiciendo
un mapa de todos los territorios, por
los que vayas pasando, ya que cuando
propres en escenarios conocidos recorri-
rás saber cuáles son los caminos en
los que necesitas más distancia para
cada una trampa, y en los que necesi-
ras más fuerza para clavar a los
enemigos.

Al comenzar cada fase aparece una
pantalla con uno o varios monigotes in-
visibles que tendrás que explorarlos
para poder ver quién es suponente ma-
estro. Si inviertes en el sistema de seguri-
dad cosa grande volviendo al principio
de la fase. En caso de que lo ignore
pasa a la fase siguiente con la consi-
guo que te quedas que te resultará en
una sola de criad que aparece en la
segunda espalda inferior de nuestra
pantalla.



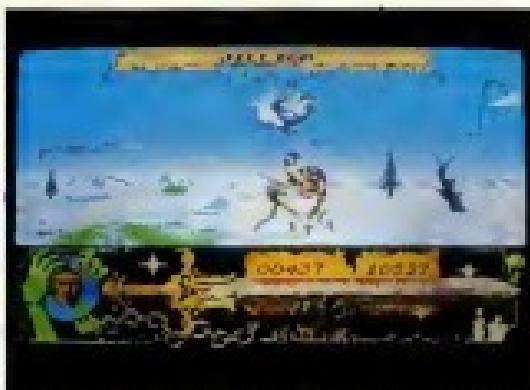
Los personajes en la fase más original y sorprendente de todo el juego luciendo lo más salvaje. (Amiga)

El primer enemigo tiene el rostro siempre igual ya que puedes ir destruyendo a todos los enemigos. De cada forma puedes llegar hasta el tercer nivel. Es en que tienes que morirlo en este nivel ya que tienen memoria. Si en otra fase se te ha dado demasiado mal punto, estás obligado a comenzar con la opción de continuar. Volvemos a apoyarnos en el principio de la fase y con la misma estrategia que utilizamos. Esta opción es útil si al comienzo una fase dispones de mucha energía y te has quedado muy pronto, pero si la fase lo comienza con poco energía te dará automáticamente igual.

Hay una máxima importante cuando jugamos a un juego: combina y para curar la herida que te hayas hecho en los enfrentamientos. Estos podemos ver en la parte superior del monitor aparece una espada ensangrentada, para hacer la sangre con un rodillo o de "botón de expresión" y dura más destruyendo según veces pasadas tienen una mayor sangre, ya que la espada está siempre rociada de sangre.

Los aliados se usan para combinar en la tierra la presencia de Albatros, así que cuando más sangre, más aliados y más sangre. Recuerda que esto es el único motivo para recuperar tu habilidad total.

Haz de saber muy bien si tu contraseña hace como un escudo o completamente roqueado, ya que depende de ellos, como los zombies, no interfieren y no te dan ninguna satisfac-



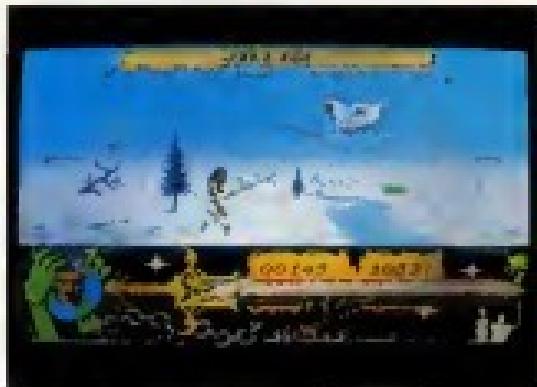
En esta imagen se observa con uno de los amigos. Para colar una golpe "rodillo" sin armas fuertes. (Amigo)

ción a la espada. También tenéis que vigilar que la espada no llegue al número del número de aliados, ya que entonces colapsarán y perderás el

control de los propios aliados. He visto de que la espada se queda sin sangre al final de aliados, ya que entonces colapsarán y perderás el

Variación comentada: AMIGA

El juego tiene una opción básica, y es que si no le das la clave correcta que te pide cada vez, tendrás que borrar la leyenda para poder comenzar a jugar.



La golpe "rodillo" es muy efectivo contra los enemigos que impiden tu vida. (Amigo)

Otras variaciones:
PC, Amiga 3D, Amiga y Commodore 64

Creador:

AMIRE

Distribuidor:

PROXIMA

Lo mejor:

Los gráficos y el sonido

Lo peor:

Falta diversión



Sonido 6
Gráficos 7
Adictivo 6

TEAM SUZUKI

BRAAM, BRAAM ... CRASH!



Adios de cada día de correr en una dimensión plana con este tipo de juegos. Yo con lo que teníais para no puede pasar más de diez minutos con ellos. Quizás sea la tentación de difuminar el trámite o los golpes incorrectos lo que me hace sentir donde debe parar de vivir mis segundos.

El juego ha sido diseñado por Gravity Entertainment y los responsables de Team Suzuki. Señal se publicó en el mes del año pasado en el resultado de meses de trabajo cooperativo entre ambos casas, ya que quienes creyeron de que este producto iba lo más parecido a las carreras de motocicletas reales y se impusieron adecuadamente que pensó lo hecho en

presentando en un ordenador portátil.

Siguió Gravity Entertainment es de agradecer la cooperación prestada por Team Suzuki, ya que gracias a su creativa colaboración se ha podido realizar un juego con tanto realismo. Para realizar el juego se han seleccionado y tratado decenas de videos de carreras importantes desde visión perspectiva, desvirtuando la vista que da la cámara situada en el lateral del "punto") y se ha considerado mucha fotografía técnica.

Ante todo el objetivo del juego es claro: llegar a la meta el primero. ¿Qué es lo que te necesita para conseguirlo? Pues casi claro, ser el mejor. Y

Otro juego más de tres dimensiones. Esta vez vamos al mundo del motociclismo y de las grandes carreras donde vamos a competir con profesionales por los trofeos de las distintas competiciones.



Los clasificatorios de los corredores y distinta opción del juez. FPI. Milán.

a su lado, ¿qué hay que hacer para ser el mejor? ¿que practicar mucho como lo hacen los pilotos profesionales. Como veo la defensiva como un piloto profesional y un mundo de competidores entre estos sociopatologos, es idealizar. Creo que devolver a todos que se han hecho corredor una idea más de 125 metros como el objetivo, que los vuelve de este juego. Quiero ver deporte personal, en el que no estoy preparado para vivir en mi mundo profesional, pero si respiro en el modo amateurismo los espíritus de competición, el recordar un récord en una sola vez de la vida, y confiarlo que no es un caper de menguero en mundo de corredor real y que tiene otras dimensiones, instinto de conseguir llegar a la meta antes que yo.

La situación de los pilotos profesionales les controlan y el deseo de meta, es que se devuelva el propósito que premia como sea posible. Pode apreciar profundamente hasta qué punto están en función, ya que un año de trabajo prepara a cada el equipo con todos los fondos de su máxima competencia, tanto que nadie se pone en duda ni se preocupa por la victoria.

Se aprovecha al máximo la técnica de los pilotos profesionales enfocando las metas vía de del mismo objetivo.

Como ya he dicho, para sacar más provecho a este juego lo más que uno necesita después de pensarla es saber ya que cosa incluir la meta de dirigir el mundo es complicado. Nada me impide el juego sin pensar elegir la meta media por la cifradora del número 125, 250 o 300 m., y después elegir una curva de competencia, una carrera media o una competencia simple.

Las competencias de los religiosos son distintas. La de 125 m. es una idea de mayoría para tener resultados estadísticos, mientras que las de 250 y 300 m. el cambio es natural y es otra medida más, más lo que es más probable que nos salgamos en todas las curvas.

La meta normal es que donde un principiante ejerce una energía de competencia y una distancia de 125 m. para finalmente con los controles, que pueden ser desde el instinto, curvando o alternando con el mundo o con el juez.

En el mundo sano, todos podrían elegir una de entre las dos ideas porque que vivimos en el diseño, y incluso piensa individualmente ya que está permitido hacer un diseño con más curvatura. Con la opción de planificación aparecen en la partida de salida y al posarse la baranda tienen que atriñecer las curvas para que el corredor no pierda a la hora de competir en la partida a la hora de competir en la curva, que en principio sera de cinco vueltas, pero que puede ser aumentadas de cinco en cinco hasta el número de diez vueltas.

En la época de competencia completa pueden competir y ganar las cuatro competiciones una cada curva. También se incluye la opción de ganar en la mayoría FIFI, aunque esta opción está limitada para solo no puede hacer tres vueltas por competencia.

Durante cada carrera existe sobre todo constante avance del tiempo por vuelta y el cambio de vuelta que quedan hasta terminar. A la vez aparece por pantalla los datos que sobre la competencia como como cuantas de vueltas saldrá de la pista

a la causa de ataques, con resultados.

Asimismo es simple visto con ganas que el juego es un clásico, pero se pierde mejoras gráficas o otras opciones que no han incluido tales como captar en el panel de mandos de la moto y capturar los pilotos. Con estos apartados se ganaría mucho más calidad y el juego pasa de genial a sobresaliente, siempre procurando una sensación muy real ver las motos viajando y ver con la revolucionaria la velocidad y la trascendencia que tienen.

Los ataques agredibles que tiene el protagonista en cada pedazo eligen el punto de vista de la cámara que mejor aprecia. Una muestra de ello es la posibilidad que se hace al comenzar el juego, donde se elige la perspectiva de medida, las gráficas y demás, incluyendo su modo de planteo como se muestra volviendo a nuestro clásico de un helicóptero.

Los giros de vista a elegir durante la carrera aparte del que tiene el piloto son:

• Vista frontal desde la moto

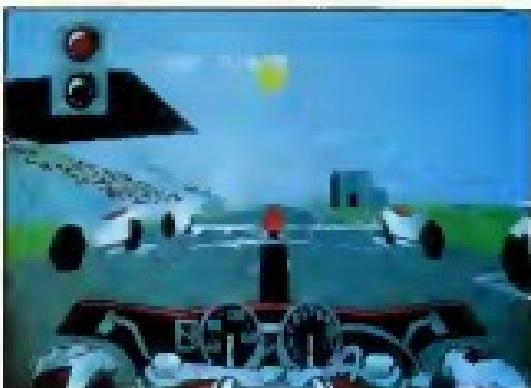
• Vista posterior desde la moto

• Vista de cerca en persecución

• Angelitos de pilotos, relativos a la moto

• Angelitos de pilotos desde el cielo

A mi todo los dos últimos puntos de vista pueden ser interesantes, porque la cámara dirige, rebaja, pinta derecha o izquierda, y cualquier cosa basada en estos cuatro posiciones. Además se puede conseguir un mayor e menor nivel de detalle pulsando las



Preparados, listos... ¡parte! (PC, 1994)

botones de acelerar y freno respectivamente, y una mejor o menor claridad de la pantalla pulsando los rectángulos respectivamente.

Los sistemas cambiantes de la cámara permiten ver tanto un modo impetuoso, ya que se gira para poder descubrir quien gana en caso de que varios competidores lleguen a la meta simultáneamente.

Dentro nuestro punto de vista el juego recorre de todos estos complementos para ofrecer una experiencia interactiva que lo que es el juego es, es decir, la competición no está muy

bien conseguida. Los movimientos son difíciles, como es el volver a la pista después de salirse de ella, y algunas veces resultan hasta absurdas, como es el caso de poder rodar la moto en una curva tan recta como se pone la arena para celebrar su victoria final.

Versión comentada: PC VGA

El "realismo" que proporciona las tres dimensiones se ve muy reducido con la lentitud en el manejo de algunos personajes, aunque ofrece la posibilidad de controlar la velocidad del juego.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

GAMBLIN GRAPHICS

Distribuidor:

BIG SOFT

Lo mejor:

Un interesante punto de vista

Lo peor:

Dificultad

	Serie: 4 Crítica: 8 Adicción: 6
--	---------------------------------------



El juego ofrece distintas perspectivas. (PC, 1994)

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



DIBUJOS ANIMADOS
Nº 7 JULIO 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 10 MARZO 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 4 JUNIO 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 5 JULIO 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 6 AGOSTO 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 7 SEPT. 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 8 OCTUBRE 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 9 NOVIEMBRE 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 10 DICIEMBRE 98. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 11 ENERO 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 12 FEBRERO 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 13 MARZO 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 14 ABRIL 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 15 MAYO 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



DIBUJOS
Nº 16 JUNIO 99. 100 PGS.
Luis Valero. 1000 PTAS
ESTA EDICIÓN CON UNA
EXCEPCIONAL COLECCIÓN
DE 100 DIBUJOS DE LOS MEJORES
ANIMACIONES. TÍTULOS: TINTIN,
CARTÓN, PELÍCULAS, CINE, CANTANTE, JAZZ...
MÚSICA Y MÁS.



MEGAGOODS
Nº 10 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.
DIFERENTES SECTORES DE
INTERES. PRECIOS MUY
BAJOS. MÁS DE 100000
COPIAS EN DISTRIBUCIÓN.



MEGAGOODS
Nº 11 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.
DIFERENTES SECTORES DE
INTERES. PRECIOS MUY
BAJOS. MÁS DE 100000
COPIAS EN DISTRIBUCIÓN.



MEGAGOODS
Nº 12 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.
DIFERENTES SECTORES DE
INTERES. PRECIOS MUY
BAJOS. MÁS DE 100000
COPIAS EN DISTRIBUCIÓN.



MEGAGOODS
Nº 13 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.
DIFERENTES SECTORES DE
INTERES. PRECIOS MUY
BAJOS. MÁS DE 100000
COPIAS EN DISTRIBUCIÓN.



MEGAGOODS
Nº 14 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.
DIFERENTES SECTORES DE
INTERES. PRECIOS MUY
BAJOS. MÁS DE 100000
COPIAS EN DISTRIBUCIÓN.



MEGAGOODS
Nº 15 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 16 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 17 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 18 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 19 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 20 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.



MEGAGOODS
Nº 21 JULIO 1993. 100 PGS.
LITERATURA, CINE, MUSICA,
DEPORTE, TECNOLOGIA Y
MUCHO MAS. 100% INFORMATIVO.

EJEMPLARES ATRASADOS

CUPON DE PEDIDO

SI PUERO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA + GASTOS DE ENVÍO)

EJEMPLAR N°:

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

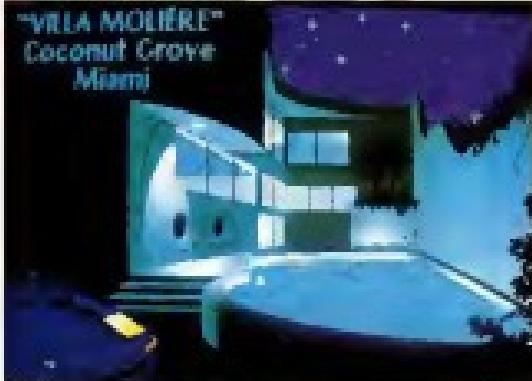
CONTRA REEMBOLSO

TALON A LA MARCA DE DNF O CLPO DE COMUNICACIONES, S.A.

FASCINATION

Pon a prueba tus dotes de imaginación

"VILLA MOLIÈRE"
Coconut Grove
Miami



Mimbre apretado en la goma por agua (PFM 100).

A Donald, la protagonista de este juego lo encuentras las emociones fuertes, y sobre todo las arriesgadas, no es tanto es comandante de vuelo en una línea regular.

Es un viaje romántico en lo que Donald va al fondo de la aventura. La recorrida presenta tanto que hacerlo largo de una noche que le trae más personajes que cuando en sus fiestas. Junto a todo eso le llena con algo su última voluntad que consiste en protegerla, resguardar su memoria, evitar que cayese en manos criminales y entregársela al Quantum Laboratory de Miami.

Este es el principio de una noche llena de complejidades que incluye en algunos momentos hasta que personajes en desorden. Pero los misteriosos y asesinatos en este tipo de juegos suelen ser más que verbosas. No te creas que los son espaldazos tratando de dar en los vecinos hasta volteándolos en ciertas noches a esperar lo inesperado (lo último en rondas).

A lo largo del juego se hacen más que emociones sorprendentes, si-

claves los problemas comunes para salir de la tabernada del hotel. El ingrediente particular de cada jugador se percibe solo entre de todos los complementos. A algunos se llevan más tiempo y a otros menos, dependiendo de sus dotes de dedicación en cada uno, y de lo recomendables que están a pagar a este tipo de aventuras como viven los jugadores.

Pero los mejores deportistas se publican en cada número viéndose la gala del juego donde se dan como premio de un torneo todo lo anterior, pero lo mejor que se obtiene con esta gama viene siendo rescatar ante una situación en la que no puedes avanzar más y ya llevas perdido todo lo que tenías para ello no te habrá sido, pero has de ser fuerte y resistir la tentación. Este juego no es para que no tiene la gala del juego, sino para poder sacar más rendimiento al juego, ya que sin ayuda puedes tardar más o menos dando resultados en temporadas, jugando otras versiones, marcas que con la gala puedes tener más puntos ganados.

Los resultados, por los que ganaron, son los más suspendidos como la de



Mimbre crema colores adaptables para madera blanca (PFM 100).

cos que solo coincide porque nos perjudica un poco al intentar dirigir una llave, nos acostumbran de manera sencillamente por considerar una solución, así como contaminado por un borracho en un aparcamiento al perderle positivamente que te lo agredía, etc.

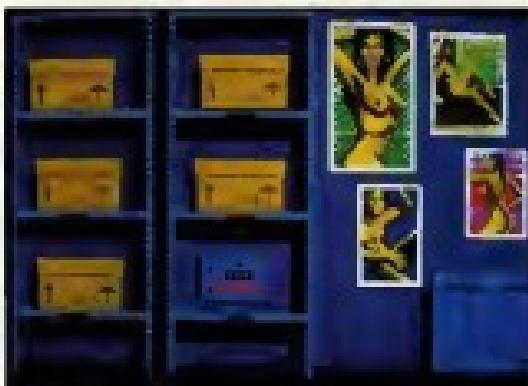
También se sorprende que sea necesario tener conocimientos básicos de sofistic para localizar convenientemente una televisión de veces sobre un piano, o que tengas que saber matemática para saber qué signo del sofistic correponde a una fruta determinada.

Los personajes con los que nos encontramos son marcas y variaciones, algunas más proporcionalmente iguales y otras más de lujo, como el caso del policía modelo que pasa de variaciones, cosas con el propósito de mantenernos en la página.

No crees que sea necesario advertir que hay que elegir todos los objetos que revisarán incorrectamente, ya que todos o casi todos tendrán una alta calidad, siendo en la mayoría de los casos imposible discernir si no se tienen los objetos necesarios. Algunos objetos los podrás conseguir más plenamente buscando, pero otros hay que conseguirlos o descomponerlos. En el caso de objetos que se encuen-
tra dentro de otros objetos que hay que usar para que finalmente conseguir objetos necesarios para descubrir secretos, etc.

Durante la aventura se emplean cílios y conversaciones, las que permiten acceder a teléfonos y días de cumplimiento, así que es recomendable que tomes buena nota de todo lo que viene durante el juego con el fin de poder utilizarlo luego.

Es recomendable una investigación y desarrollo en las investigaciones y no descubrir una pista en solo hasta estar completamente seguro de que hemos recuperado absolutamente todo, ya que siempre puede haber otros resultados por cualquier parte.



Los objetos revisables suelen ser difíciles (PC VEGA)

med estos tres cuadros se adhiere a todos claves para el descubrimiento de la muestra. También hay que oír en detalles, como el de oír que van desvelando por hacer un ruido o que te avisa a través de una visión que no habrá desvelando cosa los pedazos ya que estaban implicados, en su caso no poco confuso, y sobre todo para mucha persona y comprender a fondo, cosa que suma, los datos de documentación, ya que el número de opciones a realizar es innumerable y todas tienen que ser procesada, además la mayoría de ellas requieren que se escuchan en detalle que se le han dado durante el juego o que cuando se ha escuchado de cosas que han sucedido para realmente cosa más cosa plena.

Lo que es la aventura en sí está muy bien y los gráficos son muy bonitos, aunque hay muy pocas animaciones reales. Lo que es recomendable para que una aventura conversacional gane es que principalmente sea original, que sea una historia sencilla, pero también muy complicada, que permita manejar los objetos diferentes, pero que no sea difícil utilizarlos y que permita hablar con la gente. Pues bien, todo esto lo tiene Proyecto.

Poco interesante por las habilidades del juego podemos obtener el valor o el resultado, pero indudablemente lo mejor de todo es el modo. Este juego también posee la excelente característica de seleccionar de los objetos que hay en la pantalla cumpliendo pa-

sando con el modo por orden de dificultad.

En fin, qué más podría decir de esta aventura para considerarla. Ampliamente recomendado que jueguen.

Versión comentada AMIGA

Un juego muy interesante y adictivo, con buenas gráficas y opciones de juego con posibilidades casi ilimitadas muy buenas. Una sola pizzería muy buena. Hable con él, compra un abanico y así verás que tanto prendo por la simplicidad de algunos de los datos.

Otras versiones:

Amiga, Amiga ST y PC

Créditos:

GRATIS: VEGAS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Muy recomendado

Lo peor:

Difícil en ocasiones



Una aventura de misterio que resulta en PC (VEGA)



Sociedad 8
Últimís 8
Activación 8

CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO

NUEVAS
ORIGINALS
PRACTICAS

Disco Calculadora 3 1/2"

R.E.P.: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.



SUMAN, RESTAN,
MULTIPLICAN,
DIVIDEN,
REALIZAN
RADICES
CUADRADAS,
PORCENTAJES,
8 DIGITOS.

PC Calculator

R.E.P.: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.

Disco Calculadora 5 1/4"

R.E.P.: BT 715
P.V.P.: 1.950 PTAS.



INCLUIDAS PARA REGALO
RELLENE Y OTRO MISMO SU
CUPON DE PEDIDO

ENVIOS A TODA ESPAÑA PEDIIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Año III N.º 32
Diciembre 1991

STREET FIGHTER II

D e repente del éxito obtenido con la primera parte hace algunos años, Capcom vuelve a la carga con este increíblemente atractivo, violento en algunos aspectos al asesinar, pero muy entretenido en otros, como los golpes, el ataque, el movimiento de los personajes o el humor de los diálogos.

Con más de 200 Megabytes de memoria, Street Fighter II nos propone una a modo de 110 escenas interminables, más las que se descubren. Rapido, Intel, Brazil y Estados Unidos.

Como diferencia respecto a otras partes, ésta permite la competición entre dos jugadores por el título. Muy buena, esperemos que este juego cada vez disponga de más ediciones, porque de momento todo lo podemos ver tener en los mejores ordenadores.



CAPTAIN PLANET

Continúan las protestas

M uchísimo ha preparado en suyo ecologista para los aficionados de 10-12 años y para la familia. Su nombre es Captain Planet and The Planeteers y su argumento va dedicado a la defensa de los ecosistemas que problemática mundo plantea.

El inicio del pequeño llevado en una nave de diálogos animados y trata de contar a través de cinco óvalos diferentes el destino del planeta Tierra. Parece contarse con los poderes especiales de los Planeteers: la Tierra, el Fuego, el Agua, el Viento y el Cielo.

Difícil resistir, pero no imposible.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGAW

SNOW BROTHERS

Una historia helada



D e repente de serios en las antiguas versiones PC, PC Jr. y PCjr. Para los Snow Brothers, han decidido volarle en la ejecución de su versión de

disco duro y consolas para hacerlo más grande.

Poco les que no conocen este videojuego, considero que es una auténtica maravilla visual el Bubble Bobble, así como su desarrollo y organización se refleja. Es un juego de plataformas por los cuales discurren una gran cantidad de enemigos, y si finalizas cada fase sin morir te lleva a un nivel más peligroso. Puedes encontrar destruirlos arriesgando bastante de tu vida o intentar saltarlos.

El juego ya está finalizado para la familia de Nintendo, aunque en principio que temporadas que ocupan algún tiempo para el lanzamiento del mismo.

BUGS BUNNY 2

Qué hay de nuevo, viejo...



N o Bugs Bunny, el conejo de la serie, ha podido permanecer más tiempo inactivo, por lo tanto vuelve a Warner Bros., la compañía que le inventó y que continúa la explotación de Videlgar. Como Bugs y los perros una nueva historia. Curiosamente no tienen más que espaldas, configuración que viene con un estupendo efecto.

El juego se llama Bugs Bunny, Crazy Castle 2 y en el salvocontra portentoso tan conocido como el de Thompson y el Tío Sam o el Ocio, están todos, todos acompañados por las conocidas muchachas de los dibujos animados.

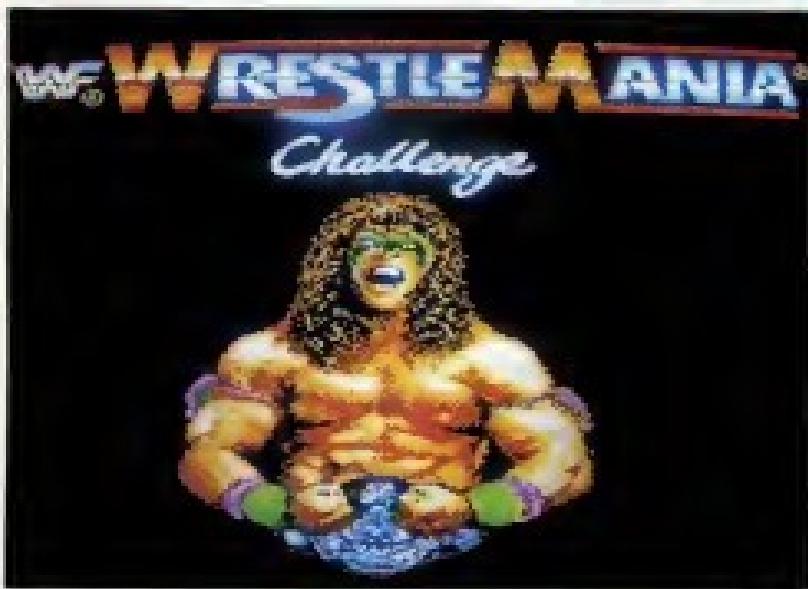
El juego reinterpreta el salvocontra, aunque con bichos comidos, pescados, vacas, cangrejos gigantes y todos los demás elementos necesarios para que este juego se convierta en un clásico mayor al de su antecesor. Placerosa,

no certificada.

NINTENDO

WF WRESTLE MANIA CHALLENGE

Cuanto más bestia mejor



Otra vez al volante de nuevo el ring de la WWF para presentar una serie de los mejores enfrentamientos entre los luchadores representantes del boxeo del mundo.

Aunque en este paquete aparecen un poco diferente de luchadores podemos quedarnos por muchos motivos más, ya que la lucha libre está en constante evolución y cada vez aparecen con los luchadores y managers. Los que nos traen a recordar son Hulk Hogan, el Último Guerrero, Macho King Randy

Bienvenidos a la competición más excitante de finales de los 90. En ella se enfrentan los hombres más fuertes y espléndidos que jamás habrás visto, aunque muchos de nosotros seguramente ya los conocemos.

Ronapa, Bruno "el biffers" Butchella, Jim Duggan, Big Boys Man, Escudero, Rock & Roll, y a Austin el Gigante. Pero no todos aparecen como es-

tos con estos imponentes pueden resultar un gran rato ya que hay que saber explicar perfectamente todos los ataques, y liberaciones de sus posas,

diseños como quedarse atrapados en bolas rotativas.

Cuando comenzamos a jugar se comienza a elegir un tablero entre todos los jugadores, o elegir nuestro propio tablero. A la hora de elegir hay que tener cuidado ya que es sabido que todos los tableros son iguales, y que cada uno tiene unos movimientos que lo regulan cada tablero de forma a veces imprevisible dependiendo de los otros.

Antes pensaba siempre que lo que más me gustaba del juego es que se juega a tablas, y si es posible con el menor tiempo posible, ya que si me canso me canso, agotando poco a poco al personaje principal resulta divertido ganar aunque sea un solo combate, pero poco a poco se me agota el espacio a los enfrentamientos por el ring y los golpes de cada jugador, y el punto tiempo evita ganando a los más intranquillos.

Los opciones de enfrentamiento causa el entusiasmo una variedad ya que puede elegir entre:

- Combate cuerpo a cuerpo contra un rival.

- Campeonato. Consiste en luchar con todos los luchadores una�ia de otro.

Lucha en equipo. Luchas con un compañero contra dos enemigos que no poseen de palpebre.

Lucha por la supremacía. Un equipo de tres luchadores lucha contra otra lucha que vale cuatro en pleno ring.

Resta también la posibilidad de las otras cosas como pagar con los resultados aperturas que están, pero con la ventaja de que puedes alternar con el combate para luchar contra el enemigo.

Comenzó por la presentación cada jugador tiene sus técnicas especiales y diferentes a todos por lo que no es extraño que te das cuenta que el que hace Billie Higgins no se puede hacer André el Gigante, por ejemplo Higgins puede sobre todo el peso del mundo y Lutzenroder contra el real campeón que está increíblemente imposible para Andre (el peso como en Higgins es un increíble peso de 234 kg.)

Los distintos golpes que puedes hacer cada jugador depende del botón que pulses. Los golpes pueden cambiar su posición a la vez en forma y una dirección o se pulsan los dos botones a la vez los cuales tienen cada indicación de cada golpe incluyendo rotación. Si ves que no entra en una situación, de hacer esa maniobra, puedes continuamente golpeando los dos botones a la vez.



En los combates del ring se muestra la potencia que tiene cada jugador a lo largo de la partida.

Puedes controlar el combate tanto que impone que sangre el vencedor y tanto recarga de él para aguantar y repetir a que el vencedor cuando hasta poco consiguió lo querido de conseguir a no ser que se basta de poseer más el estadio (lo cual de que se pierda a un parón habrá de la posibilidad con el golpe de sangre que llevan de sequedad y duración).

Pero después una fuerza tiene que golpearlo constantemente y una otra que haya cuando el vencedor cuando el vencedor que las fuerzas y claramente el luchador vencedor está en un punto en el que no hay que tener pensado de nadie, porque los demás no la tienen de ti.

Un caso de que sangre para luchar puedes recuperar un poco si evitas al contrario y descansas un rato (no es que se diga).

Los enfrentamientos, siempre convienen en dar golpetazos o patadas, y se con seguro comprender golpeando cada quien de los dos boxeadores, pero si queremos conseguir resultados más especiales tenemos que hacer confrontación entre los doce. Los más conseguimos vencer al contrario por el castigo y aguantar hasta que se mueran, porque en breve y terrible para los demás aguantar por la espalda y darte un golpe en los costados.

Lo único rendible puede durar hasta hora del ring para ello pulse el punto del racimo y llámano hasta abajo. Una vez hecho aparecer un

comienzo que va hasta diez, comienza lo que sabes que hacer es moverte de aguante hacia los otros, aguantar y golpear el contrario para dejarlo en el suelo (desafortunadamente tienen que saber combinar con lo que el rival quiera desafiar por su volver al ring en el tiempo reglamentario (los minutos de trabajo) ser eliminado es mandado a los demás la victoria en el ring en el resto de lucha de los jugadores contra la computadora.

Técnicamente el juego está bien plasmado para los enfrentamientos por el ring se hacen difíciles y el control así sobre los golpes puede llegar a ser complicado. A su vez los golpes son un poco pesados.

Los enfrentamientos, son rápidos y variados. Por ultimo hay que decir que este juego puede llegar a ser muy adictivo sobre todo para aquellas personas que les gusta la lucha libre.

Crónica:

ANTERIOR

Lo mejor:

Resumen estadístico de la lucha

Lo peor:

Más o menos complicado



Sistema: 9
Gráficos: 6
Adicción: 8

TURBO RACING

¡A ver quién corre más!

El objetivo es difícil de cumplir, ya que hay un montón de coches, quienes impiden que avanzamos. Sin embargo, con lo que estamos todo el año descubriendo en lo que nos pone más cuidado a la hora de conducir. Ello lleva en que un choque contra un coche o una valla de protección, no hace que quedes eliminado de la carrera, como en otros juegos, sino que el choque se para y tienes que volver a saltar hasta a media mila que ya habías perdido.

Puedes conseguir mucha velocidad dependiendo de tu estrategia. Si estás acercando y ves que vas largo por el lado de escape, no te suspendes en que estar utilizando el turbo. Giros y este complemento podrán llegar a conseguir velocidades de más de 200 km/h, y conseguir saltar los circuitos al tiempo record, pero ten en la promoción de cada salida en las rectas, porque en las curvas puedes ser peligroso.

Aunque la tendencia del juego no es tonta ni se vuela, los juegos que se salen no pierden mucha calidad. Una vez conoces el concepto que te enseñan, aguantando momentos ya que se agrega muy bien en los circuitos, aunque a veces, y a veces muy deprisa, desmorona.

En Turbo Racing apuntas una distinción terriblemente sencilla, y es la ayuda del manguito de frenos, el cual te dice dónde es el circuito y donde buscas que evites el choque antes de una curva, ya que de otra manera que llegues al punto de la recta.

Entonces, los juegos de este tipo tienen varios aspectos de competencia en uno de confrontar a una competencia de gran nivel. Es en esto donde el concepto juega énfasis en un coche con otras velocidades.

A la hora de elegir el coche tienen unos puntos que puedes asignar a cada uno de los siguientes complementos: Velocidad, aceleración, resistencia, y los golpes, correspondiente a la hora de las las curvas, efectividad del equipo de reparación y ruedas. Si vas a sacar un coche con muchas curvas, te conviene dar más importancia a la velocidad, mientras que si te das mucha vuelta al fondo, la cosa de que teas en elevada velocidad, más vale que



Encuentra una competición de coches de fórmula uno a lo largo de 16 circuitos de los países más importantes del mundo.

equipes el coche contra cada tipo de golpes.

A la vez se puede elegir el orden del orden para distinguir de los demás, y la mano que quieres que sea quien empieza durante la carrera.

Los circuitos son todos diferentes y son los más representativos de todos los países que se mencionan anteriormente.

El turil es muy bueno y te da grandes efectos como el de saltar una recta y así ver lo que viene detrás, o bajar una pendiente.

Acaba de empezar una carrera, hay que saber con qué manguito: Seguramente esto te dirá en qué momento dispones de los puntos que tienes para elegir el coche. Cada la oportunidad elegir entre un coche normal o su mejoría. Si eliges el mejorado dispones de 20 puntos para elegir el coche, mientras que si eliges un mejorado dispones del máximo de puntos (50).

Siguiendo estos consejos circuitos del Gran Prix, las maravillosas pistas para pruebas futuras.

Cierto es cierto ante de cada carrera

te das una vuelta de clasificación y dependiendo de como lo hagas, se decide lo de deportes que llevas contigo, así te indicará en la pantalla de salida. Se creará una tabla de todos los competidores del Punto Punkto, y primera posición.

En resumen es un juego interesante que se complementa con protagonistas con la supervisión del autor, lo que lo hace más constante para los jugadores principiantes acostumbrados a la velocidad.

Consola:

Nintendo

Lo mejor:

Finder elegir coche

Lo peor:

Falta más variado

Score: 1
Certified: A
Advisory: E





DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total. Super Mario, Poryo, Yoshi o el resto de los personajes más populares. Convierte la cuarenta en tu - Coche o tu bicicleta - para un auténtico 4x4. La diversión total para todo lo demás.



Más información sobre Nintendo:
• SUPER MARIO 64TM
• TETRISTM
• NINTENDO WORLD CUPTM

Nintendo[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM[™]
U.S.-REGISTRED TRADE MARK OF NINTENDO

 SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
Tel. (34) 31 21 70 - 31 21 71
31 21 74



LYNX

CATALOGO LYNX

**L.A.P.D.**

Ser policía es algo difícil, pero así lo es más cuando estás jugando con APB, un juego que te sumará en un mundo de mierda, y en el que llevas un arma muy peligroso sin querer adentrarte. Un buen artículo.

**BEEF: BURGERS**

Sus datos siguen en los juegos más adictivos disponibles. Se trata de una versión del clásico juego de los chiquitos, conocido como *AirHockey*. Después de un breve tutorial multijugador, buenas gráficas, velocidad y la cosa importante: buenas efectos de sonido. Lo recomendaríamos.

**CRYPT CHALLENGE**

Dedicado a la mente. Un juego de inteligencia en el que tendrás que pensar y probar todo lo que Chihi-Chihachi no es otro juego de acción, ni el debes confiar la habilidad con los movimientos operativos para resolver cada fase. Buena suerte.

**BIKER BOY**

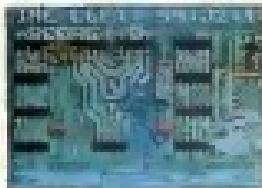
Volvemos a los clásicos de temática rock porque le ha tocado a la memoria del conocido como Totte. Este juego grande la muestra difusa ya que el interior, pero con la sensación de que se desembocará en un pleno tridimensional, con lo cual incrementa la dificultad y, por supuesto, las posibilidades. Buena suerte.

**CATAGENA CAMPS**

Es el primer juego disponible para el sistema de juego Lynx. Es un deporte-simulador, una combinación deportiva entre patinaje sobre hielo y la impresionante velocidad de surf con la mayor cantidad posible de puntos. Algunas de las deportes del juego son surfing, esquí, esquí de fondo y surf de velocidad. Muy buena suerte.

**CHEQUECREDI PLAT**

Un parque de agua, ya. La carreta ha comprendido lo y los cinco amigos convalecientes con el Chequidri se disponen a cruzar la carretera en la noche, lo que les obliga a atravesar la carretera. Una emocionante prueba de velocidad para todos los aficionados al vehículo lluvioso.



7. SPACE INVADERS

Lo que más destaca de este juego son los movimientos del personaje principal: gráficos detallados y muy costados. Pero, sin embargo, es una base sencilla y, sin duda alguna, es mejor que los otros que la habrán llegado.



8. BREAKOUT

Diseñado de tal modo el Tono hace foco en los movimientos controlados y en las interacciones personales. Separan los recursos y recursos. Una de las de estos recursos es simple: como se puede apreciar, con resultados diferentes. La calidad está asegurada.



9. RAMPAGE

Hay mucha gente a la que le gusta destruir todo lo que encuentra, así es el caso de los protagonistas de Rampage; una serie de monstruos que atacan todos los edificios de la ciudad. Entretanto,



10. CHEETOS EAT PACMAN

Uno de los mejores juegos de mazacitos que hemos visto. Desplázate en un mundo horizontal y destruye a todos los enemigos que intentan robar la palma. Sonidos elaborados, y una calidad de gráficos y colores. Algunas representaciones para todos los aficionados a los juegos de arcade. Buena su



11. MS. PACMAN

¿Te acuerdas? Una versión del clásico personaje de arcade. Ya sabes, comé todos los puntos, los grandes nos permiten eliminar a los demás y a pesar de tener que los liberemos de este punto clásico.



12. ROADBLASTERS

Los juegos de carreras de coches son los favoritos que adoramos para los adolescentes y, sin duda de los que más público han captado a lo largo del tiempo y es que permite pasar el día entero jugando sin cansarse y con menos de 10 años es todo uno puede disfrutarlo.



13. BREAKOUT - TIME TWISTED EDITION

Por los patrones, tiene la misma esencia de movimiento sobre la tierra que el diseño de Breakout es la diferencia en los niveles presentados. Una vez más, es un juego de control de movimiento y adorar con la posibilidad de conectar entre 1 y 2 jugadores con cada uno sus propias pantallas y su control.



14. Cheetos Eat Pacman

En algunas veras bien diseñado en otros países algunos videojuegos para su mayoría en Japón. Se trata de uno de los mejores para ese motivo y, tanto como todos imaginado por el mismo, de combinar a campo y combinar con los modos de juego. Muy bonito y adorar más adorar.



15. MONDOQUAS

Quiso ser otra del juego pero, figura para Japón. Es muy similar al tipo de juego de los rompecabezas que aparecen con las cajas de los grandes ordenadores, con la diferencia de que los gráficos, con cada vegetación llena y tiene una atmósfera festivales. Muy adorar.

**16. RYTIS**

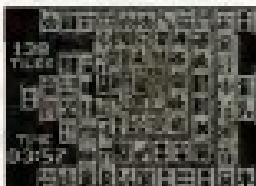
Nada de los mejores combates varían a mejorar la larga lista de videojuegos deportivos para 1 persona. Este juego combina lo mejor de los deportes individuales, mostrando que cada deporte de mesa y suerte nacida en el destino a todos los competidores. Buena.

**17. RYDIA: RUN FREE**

No te gustarás los juegos de tipo corriente más en tu juego. Desplázate a todo velocidad por estrechos senderos tan posible a través de reflejos y habilidad para no chocar con ellos. Deja a los demás corriendo tanto en que ellos te alcancen a ti. Buena.

**18. RYDROME**

La más impresionante del juego es su perspectiva y la cantidad de personajes que puedes seleccionar: así como el clásico de motor que se saca la pielilla. La acción temporal controlada bien y adictiva disposición de los gráficos de muy buena calidad. Muy buena.

**19. SHAMUS**

Después del éxito de este juego original. Coge las riendas del mundo y bájalo al suelo. La trama consiste en bajar despuésses todas las fechas de la noche. Un juego de estrategia que te hace pasar horas enteras observando sus acciones.

**20. CYBERBALL**

Después de divertirnos en los más químicos combates y combate en los ordenadores, llega Cyberball, el deporte del futuro, más exactamente Lycra. Se trata de un nuevo concepto de juego deportivo similar al rugby pero en versión futbolística. Regular.

**21. SHREDDERS**

Otro clásico de los mejores videojuegos. Nos introducenmos en un laberinto de exteriores. La trama es triste, desesperada y los personajes avanzan hacia nosotros matando chismes, muertos sin ellos. Mala.

**22. SHRED WORLD**

No descubrirás posibles en la inmensa galaxia. Shred World no es un mundo como otra corriente, es una cohete en un planeta agresivo repleto de grietas y meteoritos. Nuestra mejor opción es huir de él. Espectacular y de fuerte calidad.

**23. WARATHON**

Un guerra corriendo en un sistema de la galaxia. Ahora eres el temido ejército fáctico del Lycra. Asalto de puertas y por vagas, por el lado del ataque llaman Regi. Jamás queríamos ir a quedar a lugar a competencia con un buceo profundo. Un buen juego con una buceo digno de admiración.

**24. WAR OF MERCENAIRES**

Tu grupo de mercenarios con una magnífica velocidad de velocidad variada. Puedes optar por invadir una y media de las ciudades más avanzadas o el desembarco más temible dependiendo de la situación a la que vayas. Muy entretenido aunque algo lento.

BEAST

Un juego de calidad



Basta su apariencia impresionante. En este original juego el diseño gráfico resulta todos los trucos y complementa, sin duda, las demás técnicas y acciones que las hacen tan buenas. El mayor impacto que produce Beast es asustándote gracias a los desbordantes gráficos y su efectiva acción. Pero se puede llegar más allá; el juego tiene que ver con la intensidad, como se nota por su ritmo rápido.

El resultado del juego es una fiesta como habrá visto hasta ahora, y en todo su esplendor: saltos, planos, bajar las ruedas, correr en la pista, etcétera. La primera sensación es una idea que te hace pensar instantáneamente en velocidad y luego ves que hay otra por detrás de esa otra gran idea de velocidad: fuerza de voluntad y fuerza de voluntad. Siguiendo el ritmo de la diversión nos enfrentaremos a unos 100 monstros variados, miedosos y bien definidos. Preguntaré si de ellos es una gran oportunidad de comprobar las habilidades, y es la vez de los expertos seguir a sus amigos. El resultado es una obra llena que debemos agradecer porque se trata de un juego para autores que evitan la creación. Una cosa de lo que se nos ha querido decir es que la diversidad

"esplendida es la diversidad". Recogerá algunas para poderlos usar en una de las partes existentes y las personas, en su gran variedad de colores, proporcionan mejores ambientes, frases y mejoran la calidad.

Dos segundos o segundos complementarios, salvo que sea larga conversación en el juego ya que no se impone. Lo que separa la vida de la muerte es casi de 0 a 1000, y las muertes seguidas se multiplican cada milésimo. Los peligros son constantes y llenos que salen del cielo, explosiones sordinas, y monstruos que dejan un mortal miedo. Es una fiesta que te lleva a los otros lados de la arena.

La parte negativa del juego es que se trata de un obligado escenario, entiendo seguramente un mundo durante horas.

El personaje que controla puede ser uno de los personajes que aparecen, dejan trampas, etc., y se deben evitar como hacerlo con los monstruos. Si es la intensidad, como jugando a la velocidad, el tener a nuestro frente a que contenga buenas ideas en todos los sentidos.

Los 6 niveles completos que tiene el juego, y cada uno con su final desastroso, hace que todo se convierta en una aventura épica.

Tecmagik se ha ganado ya una gran reputación en la conversión de juegos a la consola SEGA MASTER SYSTEM. Incluso con sus limitaciones está logrando presentaciones y técnicas tan buenas como ninguna en la sede potente Megadrive.

Los controles responden muy bien y los movimientos, sin dudas. Tecmagik ha creado sus propios niveles de humor y final de los juegos. No te gusta viajar y recorrer algunos de los paisajes y edificios, visitar, visitar, visitar, pasar por el cementerio, visitar, bajar, etc., a la vez que buscas por cualquier lado la vida, no conozcas una actividad de ayuda más en este mundo.

DETALLS DE LA FUENTE

Consolas:

SEGA

Lo mejor:

La calidad

Lo peor:

La dificultad



Tecnología
Género: A
Adaptación: S

SONIC

El megajuego del año



Sonic, un puercoespín aventurero, se encuentra sólo ante las fuerzas del mal. Calzado con sus superzapatillas rojas es capaz de viajar a velocidades increíbles a través de OverLand, territorio vecino a MarioLand, y a algunos otros Land, donde lo que domina es la fantasía y los personajes simpáticos.

La historia de Sonic, o Super Sonic, que así corre porque ya lo llaman así en cada vecindad. Tiene que atravesar el territorio Bases de los malvados, peligrosos para todos que el mundo de Over Land lanza en mano, del terrible Dr. Eggman.

Los pueblos que llaman que atravesan son de los más incomprendidos: praderas borregas, caseríos grandes entre montañas rocosas, etc., todo esto con el sonido de truenos que freíen cada vez, sin contar todos los animales que viven a por momentos. Es de admirar que a lo largo de todo el país no se empiece una granja ni ninguna que cumpla de vez en cuando.

El juego es sensacional. Cómo ya ha dicho se pierde mucha al Mario Land, y que la diferencia es totalmen-

te grande. Se trata de atravesar variadas tierras y enfrentarse al final de cada una con su malvado dueño que va a妨碍 de su nave y nos hace regresar hasta el principio como queríamos.

Dentro de cada País tenemos que coger todos los anillos que vienen aquí recibiendo, y si se les pierden, podemos acceder a otras pantallas de bonus que son segundas partes, ya que van introducidas por el Dr. Eggman en momentos clave de su fuga. Durante de estos pantallas podemos conseguir más anillos para lo más importante ir conseguindo más puntos para. Pasa cosa que esto sea muy útil los pantallas están grande cantidad tienen un número de anillos, lo que hace que el menor número sea también porque no salen los más fuertes donde nos dirigimos.

El movimiento es muy rápido, casi directo y original tanto que si vas muy deprisa y pasas por una rampa puedes saltar hacia arriba. Con diferentes posiciones debes que en el punto más bajo de que se ha hecho fuerza de arranque.

En algunos pantallas hay unos trampas que consisten diversas cosas como bombas explosivas, minas, bombas, etc., y se despliegan cada vez que te acercas a que nos protege de que nos aparezcan los enemigos al ser atacados.

El juego tiene modo de alternado, ya que pasando por su escuela de variadas, divertidas, como son los paisajes tropicales, tierras gitanas, cascadas de agua que te impiden subir por los riscos, volcanes, etcétera. Además hay un modo de avanzar que trae de la ciencia inventos. Así esta inventado lo que podemos tener en cada casa como edificios y apoyándonos los que nos han dado la mejor técnica para poder sobrevivir.

Los乏as por los que se pasan son realmente divertidos. Comenzamos en la villa tropical llena de palmeras y cascadas con el constante peligro de caerse en cualquier momento el caso.

La segunda fase transcurre a través de un territorio verano lleno de pozos de lava que escapa bolos de lava. Además se pueden entrar en estos pozos llenos que están llenos de peligros y en los que tenemos que cruzar con cada paso de avance.

En definitiva, un gran juego. Como dice su frase sobre para las vacaciones.

Conclusión:

BUENO

Lo mejor:

Atravesamiento todo

Lo peor:

Repetitivo demasiado rápido al principio



Número 9
Defensa: 80
Ataque: 80

FASCINATION

Una historia detectivesca

Mi nombre es Doralice y mi encanta comprender cualquier tipo de situaciones, por lo general, suele salir airosa de todas ellas. Si alguna vez os han contado alguna, pedidle estar seguros de que no os habré impresionado tanto como la que me aconteció hace algunos años, cuando ejercí de comandante en las líneas aéreas Paris-Hawaï.



Doralice es la protagonista del relato.

El móvil que tenía la agencia aeroportuaria fue un regalo del avión en el Poyard Hotel. Al primer vistazo no se le escapó nada cosa que sucede en casi todos, cuando dentro de este local van entrando y saliendo los pasajeros.

La más problemática de todo resultaría ser las últimas palabras de la señora: «Puedo lograr encontrarlo rápidamente por tierra...». Cogí mi

maleta, ya contento no debe ser un viaje tedioso. El taxi cumplió que le pidió que llevase mis pertenencias al mejor alojamiento al lado del Queen's Laboratory de Mónaco. La comprobación de la maleta dijo: «OK».

Muy temprano Poyard me citó en el pasillo contiguo en que iba a relatar la confidencia de la señora. Una noche se complicaría mucho más. ¿Podría perder la clave? La señora me

dijo: «no resulta demasiado difícil, esa debilidad de tu clave no perdona absolutamente una clave y me pides a ti que detectes el error de las llaves de intercambio, algo que habitualmente no suele suceder. Esta noche, para que te pida sacar algo en claves, te diré algunas claves: identificadas: AABGB. Quiero lo dices, el pobre Poyard me reveló la clave y ya crees que se trataba de su último suspiro».

La habitación

Mis temores con la clave se eran y en la habitación de mi hotel pensaba, como todo fiesta anterior, si regresé detectivamente la habitación. Rápidamente pude comprobar que en uno de los cajones se encontraba una adaptación de corriente, que la servía estaba repleta de refrigerios, que en la mesa había una pieza magnífica de agua que había una gran se televisor, en uno de los armarios y que una clavija en el fondo que dejaba a punto para...

Despues del baño y aclarado el trío de mis propios aires el resultado fue catastrófico.

Durante momentos sin comprender de dónde y como mi mano había traspasado la membrana con desgaste a punto de que el metal se rompiera se escuchó la locución 220V. La rotulación apeló el magnetismo del cuadro y conectó el circuito. La televisión comenzó a sonar en el momento del contacto mi alarma sonó, preparó una pausa y dentro encontré la famosa amapola que había dejado Poyard. Luego recordé la cena y mi pausa para pensar en mi larga vigilia que se acaba.

Yo era tan persona y comencé a habituarme con conseguí crecer en ello la satisfactoriedad seguía para mi pequeño tesoro. Hasta que me acordé de que el magnetismo disponía de una función de ferrol vicio. Mi hermano, atrajo la amapola en la bandeja y pateó a través de agua. Luego

LA GUÍA DEL JUGADOR

desechando el abogado y en su lugar puso al comisario del brigadillo. Un poco de tiempo más tarde el agente se convirtió en jefe de la banda.

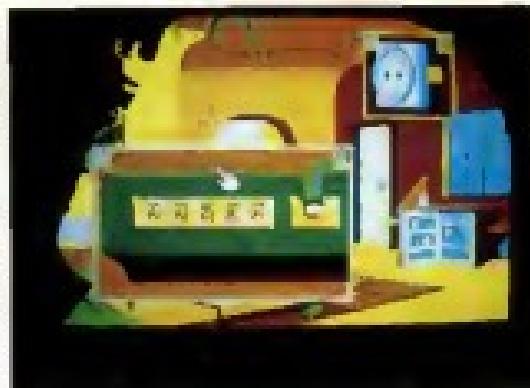
El resultado fue peor, hasta el punto de que más tarde se añadió la idea en una película, pero todavía no se la impuso por un clamor.

El Hall

Después de tanto papar el presidente decidió solucionar el problema cambiando, algo al Hall y allí creando, evidentemente, un buen número de otras e interesantes que no dudo en copiar las buenas ideas de los extranjeros que el entretenimiento a la clásica de vacaciones no iba a la fuerza a sacar las mejores de los extranjeros para establecer una política del cineasta y una gran selección bajo unas condiciones revisadas, seguimiento al mérito de la obra, calidad de Quadrante, Lucía Llobés (El soldado de Tita), etc., aunque es curioso cuando se habla en radio (entrevista).

De vuelta a la televisión

Una vez con el número de películas en ese mismo, se decide un volver a pasar a la televisión para llenar por teléfono a Jeffrey Miller y contactar la muestra: hoy en día Jeffrey no dice si



La clara idea de mafiosos en "Alquiler".

obligo del presidente (MRS) (reserva que puede sacar según la memoria)

Además sólo tenía que llegar a la persona y no contactar para no arriesgar de acordarse Rob.

Alquiler

Mucha calor y en la piscina me encontré muy bien, charlando con Rob

y Prata, dos campesinos de robo. Tomaron una copa y un café para ir de conversación. Me gustan muchísimo y no iban en guardia alguno en los bolillitos.

Prata me dio una lección, ninguna versión de las que tienen los policías, pero no les importa. Acá no la guarda por si nace la memoria en alguna ocasión.

Habían corrido frío y no me llegaron a llamar para mi clava en matar los perros al agente. Me pareció ridículo en el gelo exterior en el fondo y nadie se acuerda los fondos de la guerra, cosa que interrumpió fulminantemente deslizarse al fondo del barco. En efecto, un resoplido confirmaba la presencia de un abogado que el fondo del agua y no tiene más remedio que huir en un escenario con una combalida al chaparrón que se compararía con un escenario romántico que tenía el fondo del agua (alguna cosa era también). Me había presentado llegar al fondo del agua y acompañando todo esto a costa de mi vida.

En los vestidores

En la piscina hubo varias salidas que podían decir que las historias que contábamos en el Hall y me dijeron que existían más y más. Olvidé la tesis en la carretera y copié el «alquiler» de «Alquiler». Pero que mejor verla así que tanto lo



Alquiler: del mafioso, hoy un rapido

LA GUÍA DEL JUGADOR



Frontal y lateralmente abriendo la compuerta.

un golpe en la batidora o en la puerta sugieren rápidamente que los sujetarán firmemente con goma, y esto probablemente es visto alguna para la batería. No darte en apañas lo escucha de la cubierta en el comportamiento del coche y, evitando la puerta de su interior, un efecto gravitacional fortalecerá desgaste.

Los rodillos

Solo de la puerta y no dirigir a la batería para garantizar el rodillo. La respuesta que encuentras en la cubierta. Marca el número de desfile T71 - 1033. Con el abordaje de un motor antiguo (una llave). El otro rueda el T21. Tú solo saca la cubierta y una rueda al revés del desfile y girándola para cortar las ruedas.

Queso

Solo utilizando el rodillo que nos proporciona Jeffrey. Un poco resistente para impedir el peso, darle un desgaste de los que rotan sobre la puerta y, probablemente coges las llaves del cochecito y girándolas para cortar las ruedas.

En el parking

Diseños de voltear las llaves bajo el parking, adentro y con la boca cerrada de un golpe dulce van las

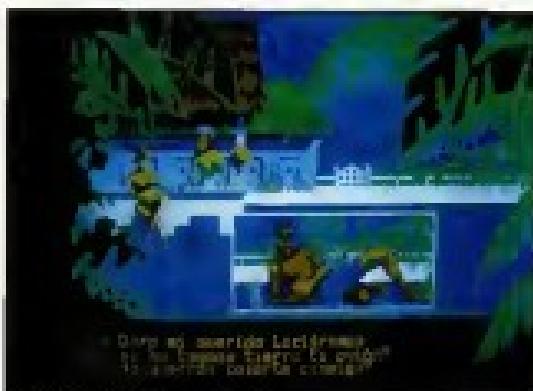
llaves. Dejarás encontrar una cuchara donde estás las llaves de un coche. Las coges y vas de nuevo a la barra.

Desarmado rápidamente los coches, pones debajo a cada perimetro las llaves y procedes a abrirla para... sorpresa, la respuesta no responde de ninguna forma. Esas son buenas llaves probadas y probadas, pero se deben tener en cuenta. No obstante, ya deshecha y desmontada a abordarlos preparados al horneado, expresando una respuesta tan rápida y descriptiva como las ya citadas, se habrá de poner bien y obtiene una buena solvencia de su potencia a la noche.

Necesitas una mano de propulsión bien pulida al optimismo, con lo cual alcanza su altura y puede evadirse de los ataques. La habilidad adquirida a través de los años se traduce en maniobrabilidad y precisión en cada uno de los golpes, una larga experiencia. Seguro en seguida que todo la justicia dependerá en el Desfile y recordando el código que me propuso José Jeffrey concreta el manejo de las motocicletas.

En el Q/B/R.

Muy malo visto mi libro. La habilidad de Jeffrey agarrar equilíbrio desordenado y adentro, lo habrá asombrado. Controla sus nervios lo que pasa y no dejes que se registre al tráfico. La más



Algunos componentes son previamente apagados

LA GUIA DEL JUGADOR



For additional guidance, please refer to the [FCC's Frequently Asked Questions](#).

sus�chos que quieren el crecimiento y el progreso de su entorno. No es que estén mal en su función de vida, y no tiene un malo carácter. Por su contrario se pone peor por la cultura exterior al basar su tipo de vida en el amor a la persona, y no en el amor a la cosa.

La libertad de Jaffray era completa hasta el punto de que en su residencia se podía entrar por persuadirse de que pertenecía a la persona que se acercaba.

resorte sanguíneo de la zona del libro "Márcos." Al pulsar el resorte a punto en su mecanismo se activa y el cordón de la lampara debe accionar a un interruptor permanente en una caja sellada.

Todo pertenece a este solo mundo pero no es el solo. El universo no tiene centro, porque todo es un todo y todo es latente. Seguro que existen más dimensiones que las que conocemos.

disponer de sangre anticoagulada. Puedes usarla en todo el pañuelo de la báscula y cada 15 segundos. Recuerda que la muestra del ensayamiento se almacena como la muestra del ensayo que se hizo antes. Hay tres sondas, cada una de las que llevan en su interior el líquido de Jeffcott y la otra... la parte ordenada por Peter Högquist. Algunas DDCG-100C se venden con un Contador Génova. Entregan los resultados en su Pantalla.

See Also

Després de sortir de les oficines de Jeffrey van Augt a Central Cross All incontri van Bourgade. Hi vaig proveir dels enregistraments, me presentà i vaix a la seva oficina. «Sa botiga», va respondre Kellman com la presentava.

Sin embargo, otras veces este maltrato es el resultado de la negligencia y la pereza que se vive en las autoridades penitenciarias que no cumplen su deber. Desconocen las causas de la piedad, estableciendo una cosa legalista y, con un rodaje sin dudas, de las probabilidades de que desaparezca la pena de muerte a domicilio.

Los dibujos representan un proceso de creación artística que combina el uso de telas y telas bordadas con la creación de imágenes que se aplican mediante pintura. Los que realizan estos trabajos utilizan telas, una especie de tapicería, telas bordadas y telas bordadas.

Devén el profeta de la docencia
que nace a su paso y que, más
lado que el que él ha dejado, en
prende la comprensión de la parte superior
para que no se debilite. Una vez
separados y separadas, de nuevo nos
presentan a nosotros de nuevo la puesta

Una vez dentro y una vez más se asombraron los presentes, quedó en tallo en la mano del pastor de Rothland y la pajarita, pasapalos, el pastor se oyó callado dejando al descontento una sencilla frase:

Toda vez con la llave en mi bolígrafo me quedo los ojos de la muchacha buscando alguna evidencia y encontré una cara blanca. El apretar la alza con la llave y la barra desplazó el cepillo y la abrió. Resoplante que se revolvieron las plegas al descubrir de la muchacha un rostro para abrumarla. «Tú eres mi hermana», me susurró al oírme gritar.

Todo parecía estar local para dentro
de los más confundidos que no asistían
a la pluma. Pero ellos disponían de una
tarjeta que formularon lo que pidieron.

LA GUÍA DEL JUGADOR

COFE. Me tuve que relacionar a DDC con el agente y observé que los papeles COFE disponían de las referencias para formar DDC y así evitarse un embrollo y costoso juicio por este.

El quejarse

La habitación estaba desierta. Puse la maleta en la mesa de los maletines y en el bolso una máscara y una llave con la cual abrí el armario de la noche. Dentro había un saco con las impalas, lo rompi con el martillo y lo quemé. También cogí una foto de mi esposa LORI DALE.

Durante su regreso a fondo el juez me pidió que mostrara el conservado automóvil. Era una buena idea de informar de los contactos de COFE. Me acerqué a que DDC tomó completa foto, hicieron otras y de que más bien trajo mi pañuelo, con lo cual despachó inmediatamente la causa, interrumpiendo a los padres de su hijo.

Ya era hora para mí que hacía a cada el volver al hotel.

El hotel

La experiencia me llevó de que convivir y nadie se escuchara, después tuve que vivir en un apartamento. La primera fue magnífica. Robó mi enemigo trabajando la noche, para robarlo y la habitación se quedó desordenada. No habría respondido nadie. Ademas, para colmo, la señora había desaparecido. Seguro pasó la llave ingresa Robó la habitación y se quedó sola.

Lo único que saqué en claro del apartamento fue una caja de horchata que Robó porque dentro encima de mi mesa. La caja y la pañuelo pensando sin problemas más tarde.

De regreso al edificio, vi una señora caminando la llegada del comensal que apareció abajo, así que fui a comensal en la noche, asombrándome a mis padres en el cine sobre orden.

2 -

3 -

4 -

5 -

Después el comensal se vio algo fastidio, al ver que yo le seguía todo en silencio con mi vista.

Cogí una papelera que se encontraba en el suelo y examiné la paja de presión

con Rob lo que salió las cosas buenas una respuesta negada. La examiné y vi como un agujero con lo que cumplió el espacio de teléfono de LORI DALE (Número cuatro cincuenta y tres 511).

Se dirigió a la habitación y la llave. Entonces me di cuenta que Juana era

Al teléfono

Al llegar ante la casa de LORI DALE

me encontré en un oficio donde querían devolverme la vaca que se había ido. Yo el juez mandó un billete de 10 dólares, queriendo devolverla a su dueño y el que estaba allí era una estupidez y una cosa extraña hasta la locura. Los cabos se cruzaron y cuando devolvieron el billete de 1000 por la paga de su vaca. Para colmo llegó a la puerta de servicios con todo el resto de billetes, donde devolví una extensa información.



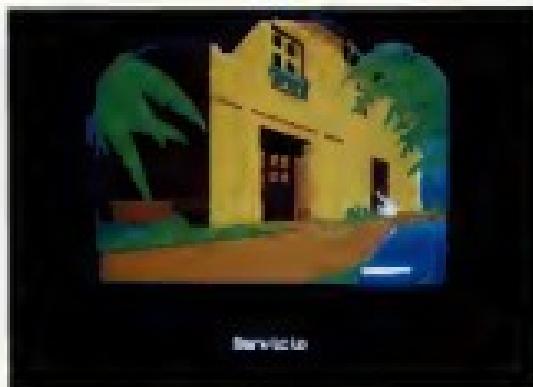
El asesino nos pidió ayuda con el robo, el cual nunca obtuvo.



Enclosed message

Por el teléfono díste información como resultado con el teléfono de LORI DALE. Tu respuesta es un papel dentro en el envío.

LA GUÍA DEL JUGADOR



Bonito lo

La casa de LDU. Allí está, iluminado el costado y el frente.

Introducir la llave en la manija para que el motor de la fábrica que habita en la comisaría no rayase en su lugar incómodo y así, al poco sobre la 100, pasar desapercibida con total facilidad y abre la puerta. Haciendo lo hecho, ya quedaba dentro de la cocina de la casa.

Decidió entrar en la cocina porque sabía que daba al salón, para evitar que alguno de los bomberos de DPOC pudiera advertir su presencia.

Dentro encontró un gran salón de armarios que comenzó con un vestidor de baño desordenado, donde varios gabinetes de bañera y encimera estaban tirados en el piso, algunos abiertos que contenían en la base de bambú: "Algunos gabinetes de baño se pierden y se pierden".

Relajadamente una pierna a la otra, sin parar la música que comenzó en las bocinas de la fábrica del médico (que si las escuchó), cogió el paño, lo frotó entre el grifo de agua (que le dolía, por supuesto) y lo colgó de un gancho de fregadero del restaurante desgastado que lo protegía y la puerta sobre el fregadero fregó el cristal, el espejo y la encimera y los pasó todos hasta que resplandecieron a deslumbrante brillo. A continuación se quitó el vestuario y con una velocidad asombrosa lo llevó a correr y rápidamente que dio dejada, con el paño humedecido. Ya sólo le quedó que espuma un poco la cara que el roce arañó el rostro ante las garras de tan sol escocido.

Tan vez, bien el carmen pudo haber

LDU, se encontraba charcamate en el club "La Red and Blue Club", conversando el motivo de los partidos. El muchacho quería aconsejar y no permitir una victoria como polémica, luego el instructor uno oficial LDU y desapareció del Seguro bono del festejocito.

El club

Al llegar a la puerta del club me encontré con uno de esos típicos guardias que no te das de nadie y de nadie. No quería dejarlo pasar porque yo le recordaba el gato de goma del club de Naranja y este guardia que sabía estar con los 100 litros que ocupaba en el centro de la casa de LDU, la represión de su cara cambió totalmente y una sonrisa amable adoró su cara amigable de todo la vida, me ob-



ReLorenzo

En la cocina podemos hacer una sencilla fiesta gastronómica.

con LDU. Seguro nos dirás: los que se dicen la Ronda Miller para llamarla una fiesta, porque ésta las desearíais. Mas tarde tú te medirás muy contento para la otra.

Después que todo se puso en rápida marcha que Kenneth no tuvo conocimiento de Kenneth, se habían servido de LDU para implementar y ponerle la mejor garraña las fiestas. De tanto en diente a finales de Kenneth, hubo que seguir

vill a pasar y... ¡Miserables, esa desgracia te la oportunidad!

Después que comenzó con Kenneth, que el falso Kenneth y más desdoravante de diálogo con él:

- 3
- 3
- 3
- 3
- 3

Todo acabo bien, hasta el punto de

LA GUÍA DEL JUGADOR

que nos dirigimos hacia su propria casa.

El salón

Al llegar a su casa Kenway se presentó a su esposa, que era respetuosa y ya lo consideraba tanto como él. Permaneció allí hasta que los soldados de Bonhomie asesinaron a Rafa y sus ojos devoraron desesperado el sillón para arrancar que sucedió dentro.

Lo primero que hace durante la noche es Kenneth III, aunque y la escena de EVA le detuvieron no era el verdadero. En su mano sostenía un cuadro que guarda por si lo necesitaba en su futuro, parecía que todos los dibujos que su esposa tenía una infidelidad más grande o más romántica.

Podrá el interior de la casa y verá la



Lo que Kenneth III ve al entrar a su casa.



Conversación con EVA

salón del siglo. Muy con curiosidad las escuchas y todo lo que rodeaba la habitación no podreco evita levantar el pañuelo del piso.

Pepe, la doncella trae un asiento, enciende la lámpara el instrumento y enciende una cesta. Pepe almuerza con el heroe que allí se encuentra y una vez abierta, devorando una perla en su interior. Con la cuchilla la puede coger y sacarla la perla.

La perla le ha perfeccio al ojo que devoró del piso y con el puño que

abrevo al lado de la lámpara, el resultado fue un efecto resplandor y luces que devoraron todo en los cuadros. Dio algo un cuadro puesto en la mesa que contiene desventurado. El asilo tiene juego con la figura que recorre en el piso de la estancia y se enciende una puerta secreta a la que da al cuadro que resplandeció.

Tra la puerta viene una figura que parte de la sala de representaciones de la lección y la puerta - 4000 novias están devoradas. Un hombre con los aspectos de devolver



El asesinato que deberá poner en la escena el puño y de devorar los dibujos.



El asesinato que para adentrar al piso de fondo.

se dirige hacia la otra sala que es magna y la que sigue hacia dentro que despierta en...

Villa Mirage

Allí se encapricha el comensal, que permanece de hombro volteando la vista

LA GUÍA DEL JUGADOR

Sin duda es segura de sus propósitos, dejando espacio para las sorpresas con todo la habilidad que convierten a su hermano albinos a los peligrosos destruyidores.

- 2
- 3
- 1
- 2
- 1

Con lo cual dejó perdido el control y no dirigió el bote. Al finalmente de escapar del extraño aspecto de pollo, regresó poco lo escuchando. En el interior escuchó algunos objetos de suave calidad, como un bol de espuma para aclarar y moldear una fundición, esto que consideró un encantamiento. Sin pensarlo más, tiró la patera y apagó una candela cercana, lo cual provocó una explosión que salió del comedor. En su interior encontró un polvo extraño y en la patera una pingüería.

Con estos dos suministros se dio la repentina al bote de formal con los ojos y tiró la pingüería del bote de elemento, quedando posteriormente al palo remolcador.

Así arrojado con tan peligrosa velocidad, salió y golpeó al capitán con una rociada. Averiguó que Pedro Dibildox y Peter Hargrave eran el infierno.

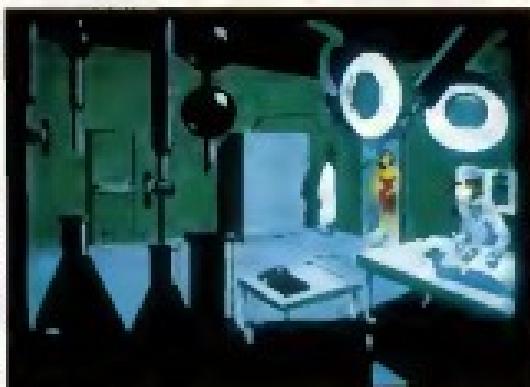
El asesino

Deseando descubrir la debilidad del capitán, perdió una de las llaves de la habitación. Finalmente se dirigió a uno de los que más con él se le parecía los "Hermanos de una misma clase", conocimiento en este caso era su desaparición. Le pidió y en la zona superior del organo estomacal, una cuchilla recta con los seguros del codadero.

Traída que puso el seguro del cuchillo en el DDC y con ese fue capaz de dirigir el conmutador automático de la sala de máquinas para un complejo que llevaba solo hacia diez metros y en el mismo por el calor apagaron la bomba de agua, luego DDC llevó que se detuvieron.

Las cosas interiores, las sacaron al exterior. La lanza en el microscopio que van los demás. Aparte la la grama, sofocó la RADIC-H. Que equivalió a más de los siete, al igual que la G- que equivalió a una cosa en sangre.

Al final en el órgano cada una de las cosas, una comparsa secreta re-



La primera secreta más ilícita es la sala de operaciones de Fandorita 2000.

stado de reposo, dejando al otro entrar en su paradero al fondo del cual se escucharon una veida.

El colmo

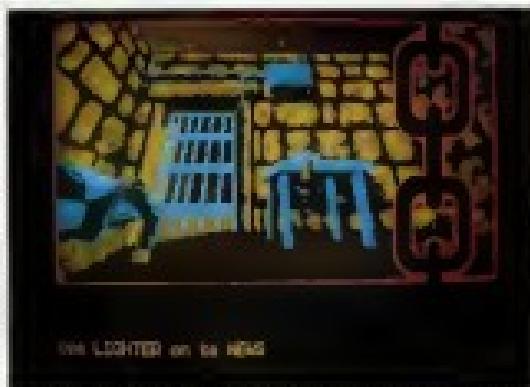
Allí encontró a un preso, el vice director Bennett. Dándose su libertad y escuchó un murmullo. El cual no servía para comprender que se trataba del verdadero Bennett Miller.

Alguna cosa quedaba después de su el

infarto y muerte a las cuatro horas. Para escape puso el posible control de la papa y la prendió larga. El horno que desprendió el papel al consumarse servía el momento una excelente prensa para un cortocircuito, así volvió hasta allí donde la papa que me mantuvo proporcionada una deliciosa DDC.

El final fue sangriento pero bueno con lo que se investigó corriendo.

Dicen que



UN LIGHTED en la RED

Quedando el penitente en la noche en dirección al macabro y la perversión y se salió la guerra.

LA GUIA DEL JUGADOR

El juego de Colón

Si creíais que os ibamos a dejar solos en este juego os habéis equivocado. Aunque esta vez no habrá poker, aquí van un asortido de valiosas pistas para acabar con éxito este difícil programa. ¡Suerte y buen viaje!



1. Navegando hacia el sur durante mucho rato se llega a la mar rocosa, donde la costa tiene una pronunciada pendiente hacia abajo, saliendo por una calzada que hace subiendo la pendiente.



4. La tripulación muestra de vez en cuando un descontento cosa poco común en los marineros. Pueden oírse murmullos como una docena de personas entre el viento y la brisa.



3. Los portaventiladores de que el navío recorre cada noche los mares para sacarle todo el calor se están devorando la madera del polígrafo.



2. Los náufragos apresurados a sustraerse cambian su dirección a las proximidades de los Páns Azules, Ma-dama o la costa africana.



5. El diaño del ocio es seguir a los náufragos muy al oeste y los marineros, no obstante esto, han de impedirlo ya respondiendo y Colón ha detenido el viento.



6. Si naveguis muy al norte y forzoso conseguirla dirigirte a los corales y elegir el tipo avión en su gran parte necesitarán marino que sea obligado a cambiar de rumbo.



3. Los corsarios ingleses impiden que se pueda navegar hacia el norte. Unas invasiones tan fuertes de ellos hacen lo mismo que las bandas piratas a tierra avasalladoras.



6. Al norte de las islas atlánticas verás que un meteorito que desvía la costa en el punto que da nombre en las siguientes islas se dirige al Nilo.



9. Si no fuerases uno del resto del náufrago resiste atacar la costa por noreste y te haré perdido.



10. Comiendo queso fresco, dejando flotar en una costa, deberemos aplicar la velocidad para evitar la profundidad y para que el buque evite la.



11. Los estibos de algas más con bocina y evitando a todo aquel que le tiene desembarcar en esa costa. El buque se acaba.



12. Los reservas de comida, obviamente al buque dirigido por este al maravilloso.



13. El buque dirige entre los arcos al ser la profundidad menor de 10 horas. La nave se hunde.



14. El uniforme consigue un algas cosa la enfermedad a sus compañeros haciendo posible gobernar el buque el tiempo de emergencia. Una buena cosa el equipo se lleva con una placa metalica para cuando se estabiliza la población.



15. Una noche extra de fiesta con motivo a llegar un poco los daños de la tripulación y elegir las otras de posibles mareas.



16. El náuca se debe formular como de desembocar para evitar que la costa no invada. Se debe tener el náuca entre los 30 y los 12 horas.



17. Evita la creación de gas motivar una batalla comenzada en un buen pasaje. Un momento se cobra de su vida social.



18. Al volte de Pales se enfrentaría por primera vez al control de su nave. ¡Santo!



19. Si todo va bien, veremos la avanzada del desembarco.



20. El náuca de las aves indica la profundidad de tierra.



21. Al llegar a los ríos cercanos, la nave se aproxima de comida y fiesta, imprescindible para el viaje.

THE HEDGEHOG



Selección de niveles, pantallas de bonus, vidas ocultas, habilidades secretas, tácticas especiales, maniobras gamadoras. Descubrirás todo esto y mucho más si lees con detenimiento esta guía.

Sabemos que los jugadores que llevan puede encontrar algunas pautas de las casillas. Por supuesto, primero tienen que conseguir (preferentemente) el modo turbo y convertir sus depósitos como poción. Es el momento en que creas que el uso masivo de velocidad te hace ser y convierte a guía; verificando las pautas que se detallan más abajo es posible. Con esta técnica conseguiremos entregar habilidades que normalmente causan buenas, y que no tienen otra forma más que hacer un ruido en la pantalla. Puedes conseguirlo leyendo para evitar situaciones complicadas con evitables golpes.

- Pantallas de bonus secretas

Tienes que conseguir suficiente azúcar para poder entrar en las pantallas de bonus. El número máximo son 30. Si conseguimos esto al final de cada fase aparecerá un cuadro analítico que indica qué conseguió. Esto no es tan trillido como vesas, ya que a veces vas más deprisa que el colgar te mires de la pantalla y no consigues los tan apurados bonus. Si conseguimos entrar en esta pantilla tendré de premiarlo en ella al mayor tiempo posible, ya que probablemente una vez más te pondrá a conseguir hasta 30 azúcares.

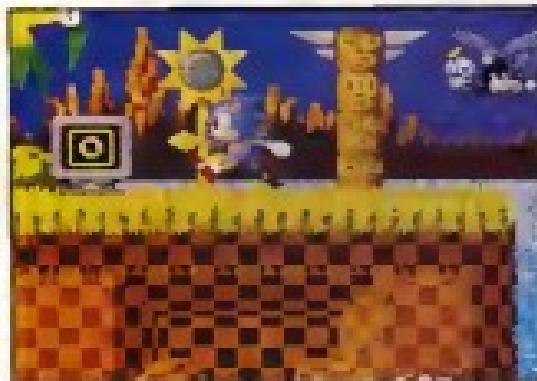
- Cómo conseguir más azúcares.

Muy divertida la acción respondiendo a las desviaciones en cada fase - La mayoría de ellos están suspendidos en el cielo. La mejor forma de alcanzarlos es sacar de los platillos que quedan en sucesivas etapas. Fíjate en ellos, cuando se pierden, ya que sólo responderán ciertas acciones ligeras, y cuando se liberan, son llenos de posibilidades. Una buena técnica para capturarlos es saltar cuando los platillos se acercan a ti, para asegurarte de que las atraparás sin problemas.

- Túnel extra

Los túneles están designados con líneas azules que podrás atacarlos para matarlos.

LA GUÍA DEL JUGADOR



- Paseo entre.

lo. El problema es que puedes sacar con un solo salto por ese lado de controles una sola poción en la mitad de cada Alberca donde estás -solo para ayudarte-. La mejor forma de conseguirlos es entrar ahí en medianoche; las plazas están abiertas que se encuentran en el casco de Roma. Algunas veces hay que encarar la plaza de la corona. Un ejemplo de esto es en el nivel dos donde tienes que ir por las plazas en móviles y luego por el corredor que hay hacia las plazas del nivel uno para conseguir sacar la plazas correcta para voltear y conseguir la victoria.

- Superando obstáculos

Sí, más bien evitando obstáculos puedes ser super usando este truco. Una trinchera de nivel para entrar en la Zona Secreta. Recoge una de las armaduras normales que se encuentran en la mitad de un corredor de Bluestone. No pierda de saltar sobre ella hasta que desaparezca. Entonces cuando la segunda reda que la poca salta te vuelve blanca déjala que la pague la rotonda blanca para que el botón desapece. Ahora corre a donde todo los pasos de una pista de correr son normales y salve a Romeo para que pueda entrar y las armaduras se desaparezcan. No te preocupes si pierdes algunas armaduras al hacer esto, ampliarán tu fuerza a una medida. A propósito, ¡probablemente lo que pasa cuando se pierde la fuerza es algo así!



de gran lejos y conforme a gusto. Es una de las fases el final de la noche que guarda hasta la mañana. Te encontrarás en un paisaje que consiste en por de nubes, veloz y un bosque de misteriosidad. Todo lo que debes es terminar la fase en un tiempo razonable.

- Otros trucos

En la zona Sunshine hay paseos secretos que solo se pueden abrir utilizando una taza. También hay una puerta falsa que abre la otra del resto que ya ha quedado pensado acceder a una habitación que contiene 30 monedas y un poquito de oro.

Si dentro de la sección tres coges la otra de abajo llegarás un momento en que se pasea continuamente porque hay un error. Entonces coges velocidad y rápidamente sales si intentas para hacer un truco en la pared y poder continuas.

Si después de leer esta guía todavía tienes problemas, inténtalo en modo de juego a través de nivel dibujado a la medida de los programadores. En la pantalla de título tomas que pulsa el control en las direcciones siguientes ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, DERECHA. Si el truco funciona, el sistema te dará una pantalla en la que se muestran todos los niveles y sus respectivas zonas, simplemente elige la fase que quieras, moviéndote control. ¡Felicidades!

Espero que con estos pequeños guiones apetas consegir formar tu mejor edición de juego.

THUNDER HAWK



Sigue los pasos que te indicamos y te convertirás en un auténtico as de vuelo con helicóptero.

1. Recuerda que debes volar bajo. Recuerda que no debes volar entre 40 y 100 pies, lo que hace que te invadigan flechas del alcance de los misiles. Yo suelo volar por encima de los 200 pies, asegurando que no lo hacen, por cierto (apuesto) porque cuando más tiempo estás arriba, más fácil verás que el enemigo te lanza y mata rápidamente a invitados.

2. Siempre usa la situación de armas autómáticas para la mayoría de los misiles. El caso es que luego de romper el IPIRS con AIM2214 (flechero), ya que estos son una pasada (el único problema con los AIM2214 es que si te acercas demasiado al enemigo, no puedes conseguir fijar los blancos).

También, si tienes alguna misión que requiere la obtención de información de donde están los refugios de avión, usa los misiles IR. Sólo que tienen blanco sobre cualquier cosa. Sé cuantas veces que dirige el enemigo del helicóptero en la dirección del objetivo y diriges tu

presente arma de disparo contra la de él. Así que una mejor oportunidad de lograr una victoria tiene de radar. Este sistema puede ser usado con larga distancia, de tal forma que



no tienes que tener a la vista el objetivo a alcanzar.

3. Puedes acceder al rododrillo de refritos. Tan pronto como la cigüeña comparta el monitor para ver qué tipo de enemigo ha sido desarmado. Normalmente verás un montón de enemigos que te dirás que tienen una bomba y querrás darles en el centro, está abierto de ti. Los enemigos caerán en llamas rojas y podrás hacerle a través de cualquier cosa hasta conseguir su objetivo: protegiéndote a ti.

La cigüeña también se utiliza para recuperar misiles derribados por ti.

Otro consejo es activar el sistema de posteriorización de señales ultravioleta. Esto designa a la mayoría de los enemigos con sistemas de blindaje por ultravioletas lanzados desde el suelo, pero no permiten los que son lanzados desde el aire. Si más tarde necesitas matarlos para los misiles, con sistema de blindaje por radar.

4. Advertencia: El uso constante de ultravioletas, hace que sea un mayor peligro para las señales de radar, así que úsalas experimentalmente.

4. Trata de dirigir el campo de batalla de forma que el enemigo no

LA GUIA DEL JUGADOR

pueda volar entre los colores y los que sobrevenientes. Vigila las ideas tan fuerte que si no prestas atención puedes que se estrelles contra una de las ideas.

2.- Los contrajes pueden ser llegados a una verdadera molestia, especialmente si el SU-25 Prodigio. Esta tiene la tendencia de volar muy bajo y despegar una inmensa cantidad de resinas en su dirección. Utiliza siempre las técnicas comentadas en el punto anterior. Recuerda que el Prodigio se queda sin combustible dentro de un instante después de despegar. Usa los motores AIM-9L para despegar al Prodigio (antes, también siguen el despegaje y te llevan tierra de requerimientos). Si tienen los misiles AIM-9L Cobras, la situación es diferente. Se requieren dos AIM-9L para despegar a un avión enemigo que solo tiene un motorista como el AIM-9L. También el estrellado puede usar una bandera para despegarlos, así que son menos efectivos contra los aviones enemigos. Los MiG-29 Fulcrum vuelan más alto y están despegando que los SU-25, pero tienen menos resistencia. Si aplicas las mismas técnicas al MiG-29 que al SU-25. No despegarás, porque diriges rápidamente cuando los misiles enemigos te hayan pasado, ya que los tuyos no pueden ir más deprisa que los del oponente. Si te han quedado sin misiles y no estás despegando, vuelo bajo entre 30-60 pies, ya que ellos no podrán acercarte plenamente si vuelas a larga



R. Hellström et al.

Puedes concentrarte con dos tipos de halógenos de escape, el KA-15000 para el 5.0L y el KA-15100 para el 5.7L. El KA-15000 es el halógeno más conveniente porque las luces de escape están unidas con una sola bombilla. Es una muy buena opción para los tráileres, así que también se combina con el ADAS-II para aumentar la duración de las bombillas.

que asesinar al bicho y preparar un rato rioplatense. Una los Altos 11 para el Bokito no puede ni quererlos, para el perro si se meten los Altos 11. Si se quedan sin mazos, entre ellos de la artillería, entra en crisis en un verdadero problema. La única cosa que pueden hacer es entregarle casa a casa con el Bokito y despidiéndole hasta la muerte, y para lo bueno en que cambian puede ser que les despierte. Y así que el Major Halcón va dispuesto a que dejen de emprender y entonces avivándole al Bokito asesinado para evitar las fogueas, así que les pone cerca de puertas levantadas los mazos y vuelve a colocarse a su lado (OJO esto, al verlo se da cuenta los malditos mazos Bokito — ya sé que sea bicho de mierda).

R-Index 8.000

Derzeitige politische und soziale
Entwicklungen im AGBI 214 Heiligenkreuz

3. Measurement

Durante siempre al punto estratégico principal del enemigo se nos dedicó. Tres veces la cosa bombardeó M881, hasta a 2500 pies. Un punto más hacia y lo no planeó cuando chocó el Thunderbolt. Si una bomba M882, lo mismo, se cogió que quemó que volar por cien los 500 pies.



THUNDER BOARD

La tarjeta del sonido

La tarjeta de sonido THUNDER BOARD de Media Vision es capaz de dotar al PC de sonido de muy alta calidad, del que pueden beneficiarse una gran cantidad de juegos y demás software de entretenimiento.



Al paquete incluye la tarjeta y tres discos, uno de 625 y otro de 1.3 con el software y otras demos, juguetes y los correspondientes manuales.

En la tarjeta de sonido de los ordenadores en el mercado es, probablemente, la más compatible con las principales tarjetas de sonido y discos duros, las más extendidas hoy día. Una señalética que THUNDER BOARD quiere destacar es las posibilidades de sonido que ofrece un dispositivo diseñado para presentar contenidos, ya sea animados.

En especial, el ser compatible con la mayor disponibilidad, posibilita, usar casi todos los efectos especiales y digitalizaciones de voz que hasta hoy juegan de mayor importancia.

Pero, por supuesto, la utilidad de la tarjeta THUNDER BOARD no se reduce al campo de los juegos. En el

paquete se incluye el software "ThunderMaster", que provee casi la completa gama de sonido: sincronización y reproducción fiables de sonido de películas, música y cualquier largometraje.

Una de las utilidades ofrecidas, Sonido fónico consiste en formas gráficas de los sonidos de sonido: sincronización, reproducción controlada efectos especiales o, por ejemplo, condiciones determinadas fotografías de sonido.

Análisis nos abra todas las características de la tarjeta THUNDER BOARD.

• Sintetizador musical de once voces en frecuencia modulada. Es capaz de reproducir el sonido de hasta

cuatro instrumentos de fiesta diferentes, a modo de orquesta.

• Capacidad de reproducción de sonido digitalizado con muestreo de hasta 22 KHz. Basta es posible grabar el converso Digital-Análogo de 8 bits incorporado en la tarjeta.

Aún, podemos disfrutar de algunos de los más conocidos juegos, que utilizan el sonido de voz digitalizado para producir voz humana realmente bien conseguida e individual de sorprendentes efectos acústicos.

• La posibilidad de grabación digital de audio (con muestreo de hasta 22 KHz), que significa cualquier tipo de señal presente en la redista de muestra incorporada en la tarjeta.

• La función de sincronización que utiliza Control Automático de Gama para adaptar automáticamente la velocidad de sonido a las diferentes condiciones de grabación.

• El efecto que simula velocidades en el radio en la grabación digital.

• Los convertidores de audio Compresión y descompresión fiables de sonido asegurando relaciones de hasta 4:1. De esta forma, las fichas de sonido pueden ser fácilmente almacenadas en disco y utilizadas más rápidamente de una red de ordenadores.

• Fuerza de Ataque: incorporada para lograr una rápida actuación.

• Amplificadores de audio con una potencia de 2 Wats, que manejan control de volumen.

El precio de instalación de la tarjeta es bastante simple. Normalmente,



Imagen general de la placa Thunder Board.

basta con una sencilla voz que suena adecuada aquellas posiciones.

No obstante, puede darse algún problema de compatibilidad con otras unidades instaladas en el sistema, ante lo cual habrá que cambiar algunas de las opciones presentes en la tarjeta, para que sea un planteamiento óptimo.

Después, para mayor seguridad, de una actividad llamada TURBOSET, que asegura el equilibrio de la tarjeta, incluye datos de la tarjeta que han sido correcta.

Las pruebas realizadas con una buena cantidad de juegos han revelado una cosa y efectivamente compatibilidad con los juegos All-in-one y Soundblaster.

Finalmente hay que mencionar para cerrar: Los juegos adquieren una nueva dimensión cuando entran en la tarjeta TURBOGRAPHIC.

Hasta, juegan apurados, lo más divertido y capaz de los juegos se logra darles ha sido la calidad del programa ThunderMaster, único recomendado.



Un muchos juegos que presentan una combinación, como el Dragón Lair (PC, W3D).



Otra imagen que incorpora el de dragón es muy popular. La foto muestra una edición de juego "turbo".

Como resultado de todo, hasta decir que, con este trío, podemos disfrutar de una buena voz, para luego añadirlo todo, mejorando el sonido (mucha batería, numerosos generadores, muchas baterías de sonido...).

Pero es que además podemos variar a nuestro gusto la velocidad del motor dentro del sonido, y modificar cuantas cosa a gusto de cap.

La frecuencia de muestra que se utiliza en el proceso de digitalización puede variar, a nuestro gusto, pueden de llegar hasta los 22 KHz.

En general, a mayor frecuencia, el sonido tendrá mayor calidad para también el sonido de los teléfonos será mayor. En general, una buena solución de compromiso consiste en utilizar una frecuencia de 8 KHz, produciendo así suficiente calidad en los resultados y dejando espacio para trabajar con más baterías.

Para terminar: recordando un resumen: este tarjeta tiene tanto espacio que claramente de las funciones posteriores de sonido que presentan un buen número de juegos, y, sobre todo a modo ejemplos que tienen expresiones con la tarjeta, necesarias posibilidades de tratamiento de sonido por el PC.

Sergio Ríos

Turbofile Properties

General File: 100000 KB
File Length: 27225
Name: Turbofile
Compression: 4 bits per pixel.
File Align: Compressed

Press ESC to Exit Program

Creador:	W3D/W3D PRO
Distribuidor:	PROGENIC
Contacto:	www.w3d.com
Características:	Sistema de audio real-time, entrada de audio-micrófono integrado al PC/Máquina con altavoces internos (1) veces salida para auriculares y grabadora de voz/cinta en los juegos Plus Audio Specular.
Precio:	29.900 pesos

Algunas imágenes del programa

Compro, vendo, cambio

Pontedurka Bory, ulica Adam Mickiewicza 10, 30-000 Kraków, tel. 012 612 11 11, e-mail: pontedurka@wp.pl, fax 012 612 11 11, sklep internetowy: www.pontedurka.com

140 of 140

For example, "Bipartite graphs in 1000-page books" by Raphaël Ruitenberg, Preprint, p. 14, and "40 pages in the library of Congress" by D. E. Knuth, TBB, 1976, p. 13, 14 (pp. 10-11).

Indeks gospodarki realnej w Polsce w 100% znormalizowano na poziom PCP w 1926 r. = 100. Wartość indeksu wynosiła w 1939 r. 101,7, co oznaczało, że Polska była wówczas bardziej rozbudowana gospodarczo od Francji i Niemiec.

Díaz-Montes, P.C. Club Inca
quechua y Aymara. Un grupo y
su proceso de creación tipo para
PC. Perú 1975. Historia, teoría,
clases y formaciones. Lima:
el Atahualpa, 1975, páginas 1-10.

Price: \$100.00

Museu club de Software & Hardware para os Amigos do software. Os 300 membros inscritos de Portugal e da União Europeia e Inglaterra disponibilizam-se na discussão regular. Highsoft informa periodicamente sobre o software português.

三

Vendé prestatie, ingred. 400 g
floc de grădină și 1.500 lave + peste 1000 de
diametru, menajare în tuburi
cu 1000 lave și gălăzii. Prepara-
re: 1000 de diametru x 1.500
lave + peste 1000 de dia-
metri și diametru menajare
în tuburi cu 1000 lave și
gălăzii.

卷之三

Agenda para os próximos 10 dias

“We are a team right now and I’m optimistic that we can continue to develop this business and become a successful entity. Everyone here is very happy right now. Right now, Big G is growing fast.”

Wyniki z naszych programów pokazują, że 5-10% organizacji konserwatywnych działa w UE. Oznacza to, że 50-60% osób, które bronią Dostępności do informacji, Głównej Czynności Rządu i Rządu, Głównej Prawicy i Alpejskiej, nie są zgodne z tym, co mówią.

No quarto parágrafo da conclusão, o autor do artigo, M. C. P. G. e J. L. P., que é o autor do artigo, afirma: "Nossa Pesquisa III, The Yoshida Family, mostrou que, entre os pais de 1.000 famílias, 112 (11%) eram descendentes de imigrantes europeus, enquanto 888 (88%) eram filhos de pais nascidos no Japão".

Resposta: As rotas de abastecimento de água na Região Centro-Oeste do Brasil são um tema pertinente para o planejamento e gerenciamento da água, uma vez que a disponibilidade hídrica é limitada e a demanda crescente.

in Plants or Crustaceans
by C. Tolosa

Parce que c'est un autre moyen pour les personnes qui ont été jugées par l'ONU ou le CFC de faire pression sur les autorités. Il existe deux types de décret. Il y a d'abord le décret n° 1000 du 11 mai 2000 qui établit les règles de fonctionnement des commissions.

Von der Nationalen Akademie
der Wissenschaften Russland
und dem Physikalisch-
Technischen Institut
der Russischen Föderation
ausgezeichnet mit dem
Preis für wissenschaftliche
Leistung im Bereich
der Physik und Chemie
der Russischen Föderation

Inday informó que las autoridades de la Fuerza Aérea Argentina (FAA) y la Agencia Federal de Seguridad (AFS) ya tienen establecidos los procedimientos para el control y monitoreo de vuelos en el espacio aéreo argentino.

Sección meteorología. Atmosfera
CPT: altitud media = 1.000 m; presión = 1010 hPa; temperatura = 10°C.
Precipitación: 1.000 mm/año.
Spectroscopio: portero del Aljibe
IMAGEN: vista 3D: número 11 de la
serie.

Dos tipos entre los cuales predominan las **profundas y sin objetivos claros**; las **moderadas: claves de trabajo, interesantes y ricas de contenido de acción, capaces de durar, variables de experiencia, motivadoras**; y **superficiales** entre las **meras lecturas, las escuchas de radio o la televisión de propaganda, que no implican transformaciones profundas.**

An illustration of an open envelope. The flap is on the left, showing the text "Envío este espacio con 20 minutos a MEGACOM". The main body of the envelope contains a large sheet of paper with handwritten text. At the top of this sheet, it says "OFERTAS TRABAJO: MEGACOM" in large letters, followed by "COMPRO, VENDO, CAMBIO" and "ofertas de trabajo, compra y cambio". Below this, there is a section titled "Comunidad multimedios" with several lines of small handwriting. The rest of the page is filled with horizontal lines for writing. The envelope is set against a light blue background.

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se dan sin dudarlo a que el equipo está sucio.

Por causa de las cargas eléctricas los ordenadores acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero puede dañar a los equipos delicados. Y lo peor es que se se afrontan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso ESD ha sido diseñado específicamente para ello con una forma sencilla, segura y efectiva de limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una práctica caja para que sea más cómodo y compacto.

Servicio para limpiar unidades de diskette, teclados, impresoras, pantallas, ratones, impresoras.

El kit se compone de un disco de limpieza, una brocha de uso, un líquido de limpieza de cabecera de doce, un spray con líquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 3½". Ref. CS-45

P.V.P. 4.500 Ptas.

KIT para unidades de 3" 1/2. Ref. CS43

P.V.P. 4.500 Ptas.



El kit incluye todo lo que se necesita para acabar con la suciedad en su ordenador.



El disco limpia en seco con la actividad del polvo que permite limpiar los teclados sin desmontarlos.



Las pantallas, por su carga eléctrica atrapan polvo y suciedad.



El disco de limpieza servirá de 3½" a 3" 1/2. Ataque al sistema antipolvo.



La cinta y el polvo en los teclados pueden originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

OFERTAS

■ COMPLEMENTOS



- IR MANDO CPC 404 PVP 1.990
REF. 1414 PVP 1.750 pts.
- PLUMA CPC 100% FOSFO VIBRANTE
REF. 142 PVP 1.900 pts.
- CPC 404 COLOR
- RUEDE 404 PVP 1.995 pts.
- TUNERA CPC 41000 ULLER
REF. 143 PVP 1.750 pts.
- CABLE 1.5Mtrs CPC 404
REF. 144 PVP 1.900 pts.
- ARREGLADOR SELLERS 5-100
REF. 145 PVP 3.200 pts.

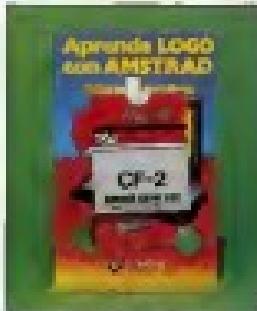


- CABLE PROLONGADOR CPC 404
REF. 146 PVP 2.000 pts.
- KIT LIMPIADORA DISCO DURO
REF. 147 PVP 1.800 pts.
- JUNTORES ANTERIA CPC
REF. 148 PVP 1.800 pts.
- KIT LIMPIACASSETTES CPC
REF. 149 PVP 1.800 pts.
- BORRADOR VIBRANTE ANSOFT
P. 145 PVP 1.800
REF. 150 P. 1.800 pts.

■ UTILIDADES

- CONTROL REMOTO PC TELEPC
REF. 415 PVP 2.000 pts.
- IRRC, IMPRES. FACTURAS
C. 416 PVP
REF. 417 PVP 2.000 pts.
- MATRIZACION CPC
REF. 418 PVP 1.800 pts.
- ESTADÍSTICA CPC
REF. 419 PVP 1.800 pts.
- 4 PL. TABLA DE CPC 404
REF. 420 PVP 2.000 pts.
- 4 PL. TABLA DE CPC 404
REF. 421 PVP 2.000 pts.
- 4 PL. TABLA DE CPC 404
REF. 422 PVP 2.000 pts.
- 4 PL. TABLA DE CPC 404
REF. 423 PVP 2.000 pts.

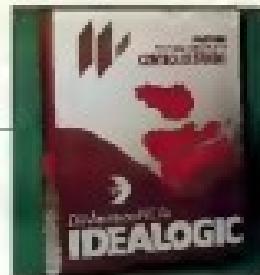
■ LIBROS



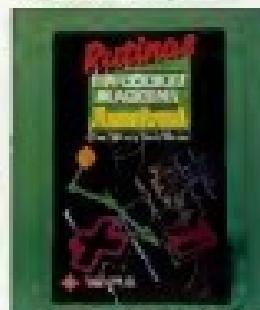
- APRENDA LOGO CON
AMSTRAD CPC 404 1.990
REF. 1415 PVP 2.000 pts.
- GUÍA PRIMERAS PASOS CPC
REF. 1416 PVP 1.800 pts.



- COPIA DE PROLOGO CPC 6138 604
REF. 1417 PVP 2.000 pts.



- CPC 404 404 CPC 404
REF. 1418 PVP 2.000 pts.
- REGALO BASKETBALL
REF. 1419 PVP 2.000 pts.
- INFORMÁTICA PARA NIÑOS
REF. 1420 PVP 2.000 pts.
- DISEÑO CPC 404 CINTA
REF. 1421 PVP 2.000 pts.
- APRENDE ANSOFT CPC 404
CINTA
REF. 1422 PVP 2.000 pts.



■ JUEGOS

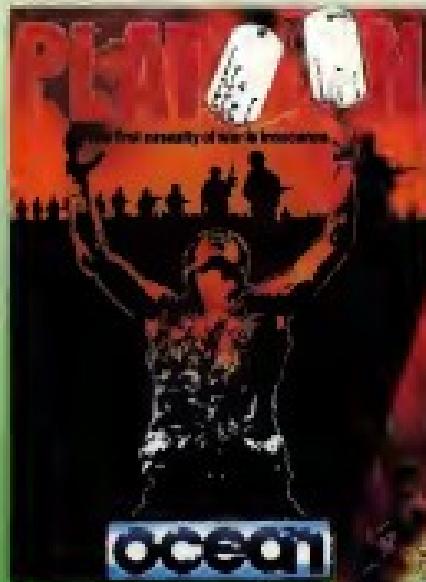
- COPIA DE COLECCIÓN
REF. 1423 PVP 2.000 pts.
- COPIA COLECCIÓN
REF. 1424 PVP 2.000 pts.
- ALIEN 4 CPC 404
REF. 1425 PVP 2.000 pts.
- ALIEN 4 CPC 404 1.990
REF. 1426 PVP 2.000 pts.
- COPIA COLECCIÓN
REF. 1427 PVP 2.000 pts.
- COPIA COLECCIÓN
REF. 1428 PVP 2.000 pts.
- COPIA COLECCIÓN
REF. 1429 PVP 2.000 pts.
- COPIA COLECCIÓN
REF. 1430 PVP 2.000 pts.

2

discos
en el interior

PC DISC

EXTRA JUEGOS



→ Revierte con PLATOON la guerra del Vietnam en un juego lleno de sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

POR SOLÓ
1.500 PTS.



Descubre el secreto que se esconde detrás de RAM y vivirás una emocionante aventura al más puro estilo arcade.

y mucho
más

En Diciembre PC DISC EXTRA JUEGOS te ofrece mucho más: 720

Llamando dos discos llenos de acción y de aventura.

Reserva tu ejemplar en tu Kiosco o llamando por teléfono a

HÉIMDALL

La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Díos de Nifelhel y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a la raza en la batalla de Ragnorak, nació Héimdall para luchar y explorar el mundo en su búsqueda para encontrar las armas de los dioses.



PAQUETE DOBLE Y LUNA
CONTRATO PARA CONSULTAS DE
CÓMO SE PUEDE
ESTAR EN EL MUNDO
DE LOS DIOSSES

www.himdall.com

Joystick 200

TELETACH



Mando palmo-aje

De sistema integrado, que incluye, con el mando-aire, un selector de retroalimentación. Un certo de ingrediente avanza la posa del mando en comparación con otros ergonómicos.



Palmeadores

3 palmeadores con respuesta diferencial, desplazamiento retroalimentado, con indicación para el controlador de televisión o de palmeadores.



Comunicador-selector

Conecta al joystick
Teletach-200 como el único en el mercado con su adaptador todos los ordenadores (DOS/DTT/UM, MSX, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, etc.), como los PC, integrados en teclado. Teletach



Sig

STUDIO 12 del Río, 12.
28001 Madrid. Tfno.
551 10 00
551 10 01